

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast

XBox • Mac

СТРАНА ИГР

<http://www.game>

Alice

НОВЫЕ
СКАЗКИ
ДЛЯ НОВОГО
ВЕКА



ИГРЫ:

Eternal Arcadia Master of Orion III Hitman: Codename 47 Empire Earth Devil May Cry

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Final Fantasy IX MechWarrior IV Sacrifice Escape from Monkey Island



4 600000 010816



Абсолютно плоские мониторы SyncMaster

Новая серия плоских мониторов

SyncMaster 755DF

Samsung

Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.

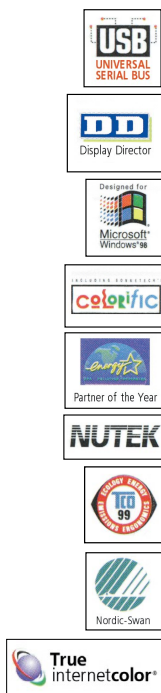
Диагональ экрана 17"(видимая - 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat - Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1600x1200@68Гц
Покрывание экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
TC099 (Опция)
Калибровка цвета (ПО Colorific)



SyncMaster 753DF

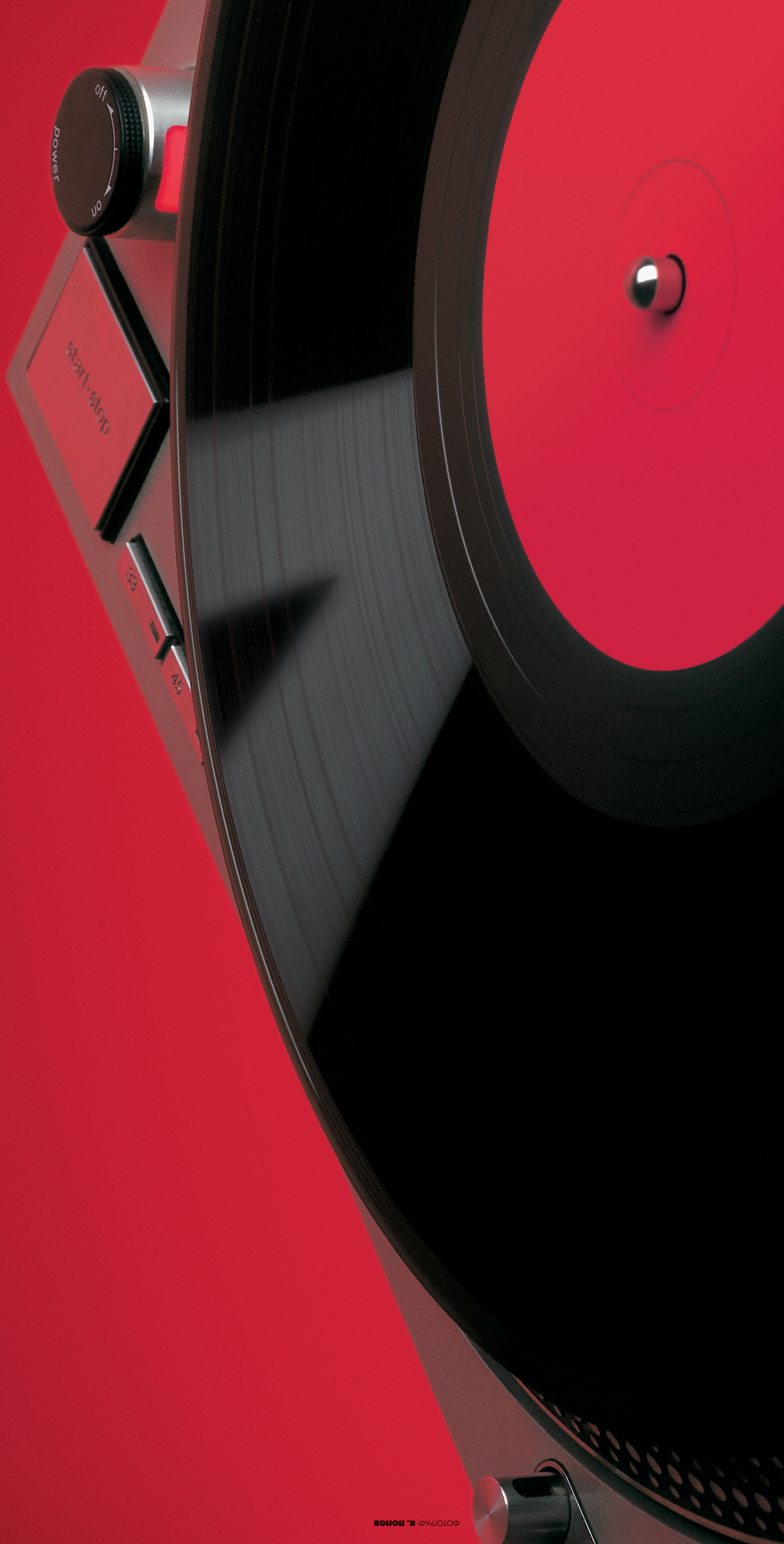
Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.

Диагональ экрана 17"(видимая - 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat - Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1280x1024@65Гц
Покрывание экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
Калибровка цвета (ПО Colorific)



Москва Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795-0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742-5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Intel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элис 737 6131; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 32156; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэга 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Оклей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер-юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЗВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Интат 41 5234; Элекс-ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элиа 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист-Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прага 16 3287; Ламберт 32 6104; Такс-Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтек 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империял 53 4222; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910





ОТНУНУ БОРСТ

ВЕТ
Бундест
FM 107.20 MHz

СТРАНА
ИГР

http://www.gameland.ru

Amir

старый
редактор
для нового
века

ИГРЫ:
Eternal Arcadia Master of Orion III Hitman: Codename 47 Empire Earth Devil May Cry

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Final Fantasy IX MechWarrior IV Sacrifice Escape from Monkey Island

http://www.gameland.ru
СОДЕРЖАНИЕ

СИ № 24 (81) декабрь 2000

- 004** НОВОСТИ NEWS
004 Игровые Новости
- 010** SPECIAL
010 Alice
014 Final Fantasy IX vs
Skies of Arcadia
- 018** PERSONA
018 Shigeru Miyamoto
- 022** ХИТ?
022 Empire Earth
026 Master of Orion III
028 Dark Cloud
030 Floigan Bros.
032 Штурм
034 Operation Flashpoint
- 036** PREVIEW
036 Warrior Kings
038 Devil May Cry
039 Conflict: Desert Storm
040 Bang! Gunship Elite
040 Stunt GP
041 Gorka Morka
041 Aquanox
- 042** ГАЛЕРЕЯ GALLERY
044 ОБЗОР REVIEW
044 MechWarrior IV: Vengeance
048 Sacrifice
052 Hitman: Codename 47
056 Tomb Raider Chronicles
058 The World Is Not Enough
060 Squad Leader
062 Call to Power II
064 Gunman Chronicles
066 Blair Witch 3
068 Test Drive Le Mans
069 Driver 2
- 070** ОНЛАЙН ONLINE
076 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ
078 X-FILES
078 Настольные
стратегические игры
- 081** КОДЫ CODES
082 ТАКТИКА TAKTIX
082 Final Fantasy IX
088 MechWarrior 4
092 Sacrifice
096 Escape from Monkey Island
- 100** ПИСЬМА LETTERS



Sacrifice

Итак, Shiny вслед за другой не менее известной командой решила смешать жанры и создала не просто трехмерную фэнтезийную RTS невиданной красоты, а добавила туда еще и изрядную долю action.



**Подписка
во всех
отделениях
связи
России
и СНГ!**

Подписной индекс
в «Объединенном
каталоге 2000»
(«Зеленый каталог»)

«СИ» — 88767, «СИ+CD+постер» — 86167

Издательство «Гейм Лэнд»

ищет

web-мастеров

художников векторной графики

flash-аниматоров

web-редакторов

для хорошо оплачиваемой работы в
Интернете и журналах «Хакер» и
«Страна Игр»

Свои резюме и работы
присылайте по e-mail

webauthors@gameland.ru.

Приветствую вас на страницах нашего свежего, радостного и поднимающего настроение рождественского выпуска!

Как вам нравится мажорная и жизнеутверждающая обложка новогоднего номера? Уверен, что мы угадали ваше настроение. Кончается очередной год, а вместе с ним уходит на пыльные страницы истории наш странный, но родной XX век. Чего ждать от грядущего? Многие из участников нашей индустрии полагают, что ничего хорошего в ближайшем будущем не предвидится. Я не склонен соглашаться с этими носителями упадочнических настроений. Пусть игровой мир и не похож на обычный кино, видео, аудио и неизвестно чье видео еще бизнес, просто он, как и все потребители игровой продукции, немножечко сумасшедший. И если самому слегка не тронуться умом, навряд ли получится в нем чего-нибудь добиться. Вот смотрите на безумного American McGee и его не менее психованных соратников. Придумки-придумками, а ведь сделали в конце концов практически шедевр! Кстати, возвращаясь к обложке. Происхождение елочных игрушек на кустиках позади Алисы весьма загадочно. Некоторые сотрудники редакции даже полагают, что Алиса держит в руках тесак именно потому, что он только что спилила лежащую (!!!) на заднем плане елку. Другим же кажется, что это просто демоны решили повеселиться, навесив на красиво стриженные кусты в саду Королевы разноцветные игрушки. Я бы им не позавидовал, Королева в гневе просто ужасна. Попутно объявляю расследование. Читатель, рассказавший самую невероятную версию попадания игрушек на обложку, получит IDDQD и специальный юбилейный номер СИ в подарок. Кстати, вы в курсе, что в январе нам исполняется пять лет? Ждите совершенно невероятный номер!!!

Всегда ваш,

Сергей Амирджанов

Игры в алфавитном порядке

PC		Empire Earth	22	Vengeance	44, 88	Final Fantasy IX	14, 82	Stunt GP	40
Alice	10	Escape from Monkey Island	96	Operation Flashpoint	34	The World Is Not Enough	58	Test Drive Le Mans	68
Aquanox	41	Final Fantasy IX	14, 82	Sacrifice	48, 92	Is Not Enough	58	Tomb Raider Chronicles	56
Bang! Gunship Elite	40	Gorka Morka	41	Squad Leader	60	Tomb Raider Chronicles	56	PS2	
Blair Witch 3	66	Gunman Chronicles	64	Stunt GP	40	Bang! Gunship Elite	40	Dark Cloud	28
Call to Power II	62	Hitman: Codename 47	52	Tomb Raider Chronicles	56	Skies of Arcadia	14	Devil May Cry	38
Conflict: Desert Storm	39	Master of Orion III	26	Warrior Kings	36	Floigan Bros.	30	Sacrifice	48, 92
Driver 2	69	MechWarrior IV:		Штурм	32	Gorka Morka	41	N64	
				PS		Sacrifice	48, 92	The World Is Not Enough	58
				Driver 2	69				

А для чего
постер формата
А2?

Это,
чтобы лучше
видеть тебя, моя
девочка. В каждом
номере журнала
с диском.

American McGee's
ALICE



MechWarrior IV

Давненько я ждал появления этой игры. Легенды о ней слугали еще задолго даже до появления первых скриншотов. Поговаривали, что мехи, к примеру, смогут по отдельности руками управлять (мол, вторую мышку покупать придется). Еще говорили отдельные индивидуумы, что видели где-то на Богом забытом ФТПшнике не то дему, не то бету... да только вот руки все не доходят залить. Врали, мерзавцы. Врали, да не знали, о чем врут.

American McGee's Alice

Alice in Wonderland никогда не была детской сказкой. И несмотря на то, что многие дети были от нее в полном восторге, по-настоящему фантастическая сюжетная закрутка Керролла могли понять только взрослые. Будь эта книжка написана серьезным языком, она могла бы стать основой нового направления в логике или превратилась бы в какой-нибудь философский трактат.



Компания «GAME LAND» приглашает к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР». E-mail: dmitri@gameland.ru

Список рекламодателей

02 обложка	Samsung	009	Никита	023	C-Trade	053	Megatrade	083	Журнал	093	Журнал "ХАКЕР"
03 обложка	ISM	005	Verysell	025	Техмаркет	055	1C		"Фантом"	095	Журнал
04 обложка	1C	104	Lanit	029	Полигон	063	DVD-Shop	085	Modern Art		"Мобильные компьютеры"
		017, 031, 047	E-Shop	033	MTU	077	РОБОТ	087	OPM	097	АБКТ
001	Спецвыпуск	019	Эра DVD	035	Megatrade	079	Totobin	091	Спецвыпуск СИ №5	099	Спецвыпуск СИ №6
	журнала "Хакер"	021	1C	051	Бука	081	Хакер-сайт		(Проклятые Земли)		(Казак)



ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Последние дни 2000 года, как это ни странно, в игровой индустрии наверняка запомнятся как один из самых спокойных периодов ее порой весьма бурной жизни. Несмотря на ряд существенных ударов и сенсаций, обрушившихся на нас в течение последних месяцев, все реальные перемены были, фактически, отложены участниками рынка до лучших времен. Судите сами: Nintendo и Microsoft вступят в консольную борьбу лишь будущей осенью. Sony полностью провалила план по выпуску достаточного количества PlayStation2, чтобы ей удалось занять хоть какую-то нишу на рынке. Sega решила пока не умирать и по крайней мере воспользоваться возможностью попаразитировать на проблемах Sony. PC-игры отложили вопрос о собственной гибели на неопределенный срок. Живем...

GLADIATOR УХОДИТ В ВИДЕОИГРЫ

Издательство Navas Interactive и Sierra доложили на днях игровой общественности о том, что ими достигнуто соглашение со студией Dreamworks о создании одной или нескольких компьютерных игр по мотивам нашумевшего прошедшим летом фильма Gladiator режиссера Риджли Скотта. Судя по тому, что Gladiator, по всей видимости, будет номинирован на Оскар как лучший фильм года, интерес к эпической саге о жизни древнего Рима угаснет еще нескоро. А там, глядишь, Sierra и игру успеет выпустить. Остается только надеяться, что это произведение не постигнет участь Babylon 5. Странно, но именно на этой неделе пришла новость о том, что студия, занимавшаяся разработкой игры по Babylon 5, окончательно закрыта и теперь, для того, чтобы расплатиться с долгами, распродает свое имущество. Так всегда, где найдешь, а где и потеряешь.

SEGA СОБИРАЕТСЯ ИЗДАВАТЬ СБОРНИКИ

Достаточно неожиданное известие пришло из Японии, где компания Sega сообщила журналистам о том, что она намерена выпустить, по крайней мере, на своем родном рынке, не только отдельные игры, но и их сборники, причем на одном и том же диске. Первыми играми, которые последуют новой маркетинговой тактике станут аркадные "почти хиты" Emergency Call Ambulance (медицинский аналог Crazy Taxi), Jumbo Safari (забавная охота на

животных в Африке) и Brave Firefighters (оригинальный шутер со световым пистолетом, прикidyвающийся симулятором пожарника). Все три игры портированы с игровых автоматов, причем все три - с разных платформ. Emergency с Model 3, Jumbo Safari - с Naomi, ну а Brave Firefighters - с экзотической Hikaru. Игры должны появиться в продаже весной будущего года, и за весь комплект Sega собирается просить как за одну свою стандартную игру, - около 60 долларов.

КРИС РОБЕРТС ПОКИДАЕТ DIGITAL ANVIL?

Если помните, я предупреждал, что скандал в Digital Anvil, разыгравшийся по поводу отмены проекта Conquest: Frontier Wars, ничем хорошим не закончится. К сожалению, приходится признать, что все именно так и случилось. Руководство Microsoft, по всей видимости, не остановилось на том, что отменило перспективный проект, но и поставило вопрос об изменении стиля руководства студией, которая за три года выпустила пока лишь один, не слишком коммерчески успешный, проект StarLancer. Возмущенный вмешательством в свои творческие планы, основатель и президент компании Крис Робертс не нашел ничего лучшего, чем попросту хлопнуть дверью. Напомним, что из-за аналогичного стечения обстоятельств создатель Wing Commander в свое время покинул и родную компанию Origin, но только тогда недопонимание возникло у него с руководством издательства Electronic Arts. Видимо, продавая свою новую компанию Microsoft, Робертс полагал, что навсегда

<http://www.gameland.ru>

обезопасил себя от гнева больших начальников. Похоже, что он был неправ. Вместе с Крусом, по некоторым сведениям, из Digital Anvil ушел его брат Эрин (главный дизайнер сериала Privateer), и почти вся команда разработчиков Loose Cannon вместе с несколькими членами проекта Freelancer. Так или иначе, но Microsoft теперь не позавидуешь, - на руках оказывается студия, полностью лишенная руководяще-креативного звена. Ну а насчет будущей судьбы Робертса уже возникли некоторые весьма положительные слухи. Поговаривают, что Крис вместе с Ричардом Гэрриотом планирует вновь основать независимую студию, эдакий "новый Origin". Вот только возьмется ли хоть одно крупное издательство финансировать их проекты?

ОНЛАЙНОВОЙ RPG ПО STAR WARS ДАНО ИМЯ

Если помните, то совсем недавно компания LucasArts совместно со студией Bioware анонсировали глобальную ролевую игру во Вселенной Star Wars, которая выйдет в свет в конце 2002 года. Так вот, если вы думаете, что речь в этой заметке пойдет именно об этом проекте, то вы, несомненно, ошибаетесь. Дело в том, что еще год назад LucasArts договорилась об аналогичном проекте с другой компанией, а точнее, Sony и ее подразделением Verant Interactive. Эта игра уже находится на более продвинутой стадии разработки, и LucasArts решила, что пора постепенно приподнимать над ней завесу таинственности. Проект теперь озаглавлен Star Wars Galaxies и будет полностью базироваться на онлайн-портале Sony station.sony.com. Игра будет сделана на некоем варианте движка Everquest, да и по игровому процессу, видимо, будет напоминать его же. Новая информация об игре теперь будет регулярно появляться на сайте www.starwarsgalaxies.com.

MAX PAYNE НЕ УМЕР

Одна из самых перспективных игр жанра 3D Action, некогда вызвавшая огромный ажиотаж среди игровой прессы (мне довелось увидеть ее еще в 1998 году, когда у команды Remedy была готова лишь основа движка), что-то задержалась с выходом. Некоторое время ходили слухи о том, что проект вообще был закрыт. Однако всем этим слухам был положен конец, когда разработчики опубликовали новость о том, что разработка проекта продолжается и что все трудности уже практически преодолены. Remedy - небольшая студия, базирующаяся неподалеку от Хельсинки, то есть, почти под Питером, так что этот проект нам особенно близок. Ближе к весне мы планируем навестить старых друзей и тогда доложим вам всю правду о том, как продвигается работа над Max Payne.

Z.O.E. I.E.

Компания Konami объявила о своих планах выпустить в свет 1 марта 2001 года не одну, а сразу две версии суперхита Hideo Kojima Zone of the Enders. В коллекционное издание, по всей видимости, войдет специальный дополнительный DVD-диск, с интервью с авторами игры и дополнительными бонус-материалами. Вдобавок к этому к обеим версиям будет прилагаться игровая джамка еще большего суперхита Metal Gear Solid 2: Sons of



Вы не любите расплывчатых перспектив?

Мы предлагаем технику,
которая позволит сфокусироваться
на реальных достижениях



Compaq Deskpro EX
с процессором Intel®Pentium®III
733-933МГц обладает
исключительной
производительностью
при сравнительно низкой цене,
сочетает в себе новейшие
технологические решения
(Intel®815, 3D graphics)
и позволяет гибко изменять
конфигурацию (64-512Мб RAM,
10-15Гб HD, W98/W2K)



Compaq Deskpro EN
Compaq Deskpro EN (Intel®Pentium® III 733-933МГц,
Intel® 815E, 3D DirectAGP) специально спроектирован
для работы в сети предприятия с использованием
различных операционных систем, средств подключения
и управления.

Оптовые поставки дилерам от крупнейшего дистрибутора Compaq
Verysell-Trading: Россия, 117419, Москва 2-й Донской проезд, д.7/1
Тел. (095) 705-91-91, факс(095) 705-92-03

Партнеры Verysell:

Москва Торговый Дом "Компьюлинк" (095) 737-88-55 ; Би-Эй-Си (095) 955-71-85; Свемел (095) 154-51-81;
Белмонт Консалтанс (095) 937-16-06; Лайтнет (095) 705-92-03; АСТ group (095) 232-56-88;
Патриарх (095) 216-72-01; Группа Вайден (095) 231-16-67; Си-Эс-Эс (095) 258-67-07;
Метал Трейд (095) 135-24-97; Классика (095) 796-90-70 ; ЭС+ЭС (095) 324-54-97 ; Д-Факто (095) 959-73-71;
Евро-Восточная Компания (095) 924-66-07; Компьютер Микеникс (095) 737-75-01;
Тауэр-Сети (095) 210-08-90; **Санкт-Петербург** Инфорт-Технологии (812) 325-66-55;
Комплит (812) 327-31-80; **Екатеринбург** Микротест (3432) 10-59-51; Корус-АКС (3432) 59-97-80;
Волгоград Апрель (8442) 33-96-21; ВОГ'С (8442) 37-32-88; **Красноярск** Ками (3912) 27-94-82;
Магнитогорск Инфомаг (3511) 37-64-01; **Н.Новгород** Лик-Н (8312) 34-27-70;
Новосибирск Интерфейс (3832) 46-04-11; **Петрозаводск** Елиас-ДАТА (8142) 55-60-88;
Самара Бинар (8462) 66-22-14; **Тюмень** САТ (3452) 41-16-63; Копилэнд (3452) 46-73-80;
Уфа Банкос (3472) 52-73-94.



Compaq Deskpro EN Small Form Factor
самый маленький корпоративный
компьютер с мощными
средствами управления
(Altiris eXpress™, PC Transplant™,
Compaq Intelligent Manageability),
прост в обслуживании,
сокращает простои, повышая
производительность труда.



www.versell.ru



www.compaq.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000. Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru издатель
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный редактор
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru заместитель главного редактора
Борис Романов borisr@gameland.ru редактор Видео
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор Онлайн
Эммануил Эдж emik@gameland.ru корреспондент в США
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru корректор

ART

Михаил Огородников michel@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

GAMELAND ONLINE

Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru менеджер
Самвел Анташян samvel@gameland.ru менеджер
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Сковорцов boris@gameland.ru финансовый директор

Игорь Натпинский служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652

E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Страну Игр" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Обложка:

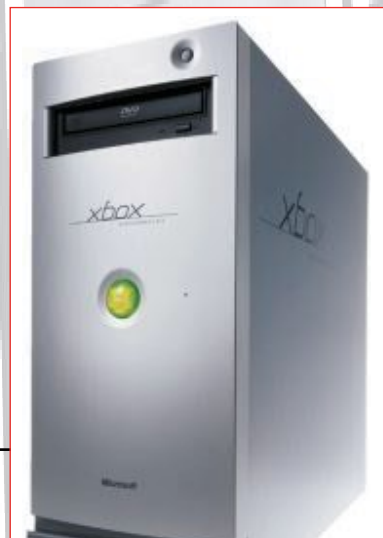
Михаил Огородников

Liberty. Похоже, что такая практика станет у Konami в случае с Play Station2 совершенно обычным делом, — уже сейчас нам стало известно о планах компании выпустить вместе с авантюрой Shadow of Memories гемверсию популярнейшего ужастика Silent Hill 2.

X-BOX ТАМ, X-BOX ЗДЕСЬ...



Накануне гавно ожидаемого GameStock 2001, на котором компания Microsoft, по всей видимости, впервые представит завершённый вариант своей суперприставки X-Box, и покажет некоторые из готовящихся для нее проектов, сильно оживились источники, традиционно снабжающие игровую общественность "финальными" логотипами и фотографиями новых приставок и геймстиков от них. Причем все эти источники, как правило, утверждают, что предоставленные ими изображения взяты из секретных директорий официального сайта Microsoft и поэтому являются стопроцентно подлинными. Тем не менее, о дизайне X-Box известно уже многое. Так, например, по размерам приставка будет напоминать PlayStation 2, вертикального варианта стойки иметь не будет, а основной цветовой гаммой консоли выбрано сочетание белого, сероватого и салатового. Несмотря на то, что до февраля все равно ничего достоверно известно не будет, мы решили, что вам будет интересно взглянуть на эти прототипы дизайна. Наиболее близким к финальному варианту мы находим бело-салатовый лежачий прямоугольный вариант. Он же представляется наиболее близким к вполне официальному описанию дизайна приставки.



ЯПОНЦЫ ПОДВОДЯТ ИТОГИ

Как это ни удивительно, но информация о точных продажах тех или иных компьютерных или видеоигр, как правило, является чуть ли не тайной за семью печатями. Безусловно, реальная статистика издательствами собирается и бережно хранится, но сложность подсчета продаж и неговоросовестность некоторых аналитических компаний делают почти невозможным реальный анализ ситуации на рынке. Зачастую финальные выводы об успехе той или иной игры или даже игровой платформы можно сделать лишь спустя несколько лет после их появления на рынке (или даже исчезновения с него). На днях авторитетный японский журнал Famitsu Weekly опубликовал на своих страницах список самых продаваемых видеоигр Японии за всю историю ведения статистических исследований. Надо сказать, что Famitsu в своих еженедельных чартах использует информацию почти половины игровых магазинов страны, и является самым строгим в подсчете проданных копий изданием, причем из-за разницы в специализации учитываемых в Famitsu магазинов, как правило, предпочтению в цифрах отдается той платформе, которая в данный момент на рынке лидирует. Продажи на такой платформе будут отображаться максимально близкими к истине, цифры же других приставок окажутся немного искажены (обычно погрешность составляет до 20-25 процентов). Тем не менее, для нас исследования Famitsu все равно останутся наиболее значимыми, ведь журнал ведет статистику уже более пятнадцати лет.

Из опубликованного списка становится абсолютно ясно, что несмотря на сногшибательный успех PlayStation на родном рынке, в игровом плане индустрия еще с начала девяностых годов переживает глубокий кризис. Продажи, поговных эпох Famicom/SuperFamicom индустрия не выдвигала уже почти десять лет, и из двадцати игр в вершину списка современности принадлежат лишь семь игр, из которых только две (!!!) относятся к тому, что принято называть домашними системами. Остальные сногшибательные объемы продаж обеспечили неуязвимые Pocket Monsters для GameBoy, которые в результате смогли разойтись тиражом более пятнадцати миллионов копий. Самая же продаваемая игра на PlayStation ухитрилась занять лишь девятое место! Комментарии практически излишни. Попробуйте поискать свои любимые игры в списках, и тогда, вероятно, у вас сложится максимально четкое представление о том, каков же на самом деле японский геймер и что ему нужно.

ТОЛЬКО ЦИФРЫ

Количество месяцев, потребовавшихся для разработки Dragon Quest VII: 58

Сумма, за которую была выкуплена у Virgin Games студия Westwood: \$120 000 000.

Количество приставок PlayStation 2, поступивших в английские игровые магазины 24 ноября 2000 года: 80 000

Тираж лучшей всего распроданной в Англии игры на PS2 (Tekken Tag Tournament): 15 687.

Производительность, которой добились разработчики Test Drive: Le Mans on Dreamcast: 5 500 000 полигонов в секунду.

Тираж крупнейшего в Японии игрового издания Famitsu Weekly: 650 000 экземпляров.

Тираж самого авторитетного в Великобритании игрового журнала Edge: 22 000 экземпляров.

Количество хулиганов, которых необходимо повить во время драки в порту в Shenmue Chapter 1: 70.

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

СПИСОК САМЫХ ПРОДАВАЕМЫХ ИГР ВСЕХ ВРЕМЕН (В МИЛЛИОНАХ ЭКЗЕМПЛЯРОВ)

1. Super Mario Bros, Nintendo, Famicom,	6.81
2. Tetris, Nintendo, GameBoy,	4.23
3. Pocket Monster Red, Nintendo, GameBoy,	4.18
4. Super Mario Land, Nintendo, GameBoy,	4.11
5. Pocket Monster Green, Nintendo, GameBoy,	4.04
6. Super Mario Bros 3, Nintendo, Famicom,	3.84
7. Super Mario Kart, Nintendo, Super Famicom,	3.82
8. Dragon Quest III, Enix, Famicom,	3.80
9. Dragon Quest VII, Enix, PlayStation,	3.68
10. Pocket Monster Silver, Nintendo, GameBoy,	3.64
11. Final Fantasy VIII, Square, PlayStation,	3.60
12. Super Mario World, Nintendo, Super Famicom,	3.55
13. Pocket Monster Gold, Nintendo, GameBoy,	3.53
14. Final Fantasy VII, Square, PlayStation,	3.28
15. Dragon Quest VI, Enix, Super Famicom,	3.20
16. Pocket Monster Pikachu, Nintendo, GameBoy,	3.16
17. Dragon Quest IV, Enix, Famicom,	3.10
18. Super Donkey Kong, Nintendo, Super Famicom,	3.00
19. Street Fighter II, Capcom, Super Famicom,	2.88
20. Dragon Quest V, Enix, Super Famicom,	2.80

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ НА PLAYSTATION (В МИЛЛИОНАХ ЭКЗЕМПЛЯРОВ)

1 Dragon Quest VII: Soldiers in Eden	Enix	3.68
2 Final Fantasy VIII	Square	3.50
3 Final Fantasy VII	Square	3.28
4 Final Fantasy IX	Square	2.64
5 Gran Turismo	Sony	2.19
6 Biohazard 2	Capcom	2.16
7 Derby Stallion	ASCII	1.74
8 Everybody's Golf: Let's Hit the Link	Sony	1.56
9 Gran Turismo 2	Sony	1.56
10 Biohazard 3	Capcom	1.38

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ НА PLAYSTATION2 (В ТЫСЯЧАХ ЭКЗЕМПЛЯРОВ)

1 Ridge Racer V	Namco	762.8
2 Tekken Tag Tournament	Namco	499.6
3 Gekikuukan Pro Baseball	Square	466.3
4 Kessen	Koei	416.2
5 Jikkyou Powerful Pro Baseball 7	Konami	386.4
6 Dead or Alive 2	Tecmo	328.9
7 Shin Sangoku Musou	Koei	271.1
8 Fantavision	Sony	259.3
9 FIFA Soccer World Championship	EA Square	246.9
10 Street Fighter EX3	Capcom	207.2

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ НА SATURN (В ТЫСЯЧАХ ЭКЗЕМПЛЯРОВ)

1 Virtua Fighter 2	Sega	1703.0
2 Sega Rally Championship	Sega	776
3 Virtua Fighter	Sega	711
4 Virtua Cop	Sega	629
5 Fighters Megamix	Sega	619
6 Sakura Taisen	Sega	558
7 Daytona USA	Sega	557
8 Super Robot Taisen F	Banpresto	548.7
9 Super Robot Taisen F: Final Edition	Banpresto	548.2
10 Sakura Taisen 2	Sega	535

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ НА DREAMCAST (В ТЫСЯЧАХ ЭКЗЕМПЛЯРОВ)

1 Seaman: Forbidden Pet	Sega/Vivarium	538.7
2 Sonic Adventure	Sega	473.4
3 Biohazard Code: Veronica	Capcom	451.2
4 Sega Rally Championship 2	Sega	417.2
5 Shenmue Chapter 1: Yokosuka	Sega	383.3
6 Virtua Fighter 3tb	Sega	372.9
7 Let's Make J. League Pro Baseball Club	Sega	369.2
8 Soul Calibur	Namco	353.2
9 Virtua Striker 2 Version 2000.1	Sega	303.4
10 The House of the Dead 2	Sega	275.8

В ПРОДАЖЕ С 18-го ДЕКАБРЯ



ЧИТАЙТЕ В 12-ом НОМЕРЕ «ХАКЕРА»

Скоро Новый Год. Все журналы активно подготавливаются к этому мега-празднику. А мы нет. Мы не будем писать о том как провести Новый Год, как взрывать петарды и что пить в полночь. Это все байда. Зато мы напишем:

О том как проапгрейдить свой комп. 4 ценовых варианта, выбирай тот, который подходит тебе.

О том, зачем тебе нужны ББС-ки и как к ним подключиться.

О том, как создать свой собственный war/protect скрипт для mIRC

О том, как зарабатывать лавэ не отрывая задницы от стула

О том, как быть параноиком и прятать все секреты в текстовые и графические файлы

О том, что такое формат asp, почему все NT-сервера его юзают и как этим воспользоваться

О том, как профессионально прикалываться по телефону

О том как переделать любимый Need for Speed и вставить туда безумные тачки

О том как ходить в кинотеатры за копейки

А! Новый Год... Ну да, про это мы не пишем, но подарки дарим, обязательно! Ты получишь от нас кучу интернетовской халавы и свой собственный web-сервер и кое-что еще...

АМЕРИКА PC

1 BARBIE PET RESCUE	MATTEL
2 ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
3 THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
4 ROLLER COASTER TYCOON EXP	HASBRO INTERACTIVE
5 C&C: RED ALERT 2	ELECTRONIC ARTS
6 THE SIMS: LIVIN LARGE	ELECTRONIC ARTS
7 DELTA FORCE LAND WARRIOR	NOVALOGIC
8 HALF-LIFE COUNTER STRIKE	HAVAS
9 SIMCITY 3000	ELECTRONIC ARTS
10 WHO WANTS TO MILLIONAIRE 2	DISNEY INTERACTIVE

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1 WWF NO MERCY	THQ	N64
2 FINAL FANTASY IX	SQUARE EA	PSX
3 POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
4 POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
5 LEGEND ZELDA: MAJORA'S MASK	NINTENDO	N64
6 TONY HAWKS PRO SKATER2	ACTIVISION	PSX
7 DRIVER 2	INFOGRAMES	PSX
8 MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PSX
9 TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PSX
10 WORLD NOT ENOUGH 007	ELECTRONIC ARTS	PS, N64

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS INTERACTIVE	PC, PS, DC
2 DRIVER 2	INFOGRAMES	PS
3 FIFA 2001	EA SPORTS	PC, PS, PS2
4 THE WORLD IS NOT ENOUGH	EA	PS, N64
5 TOMB RAIDER: CHRONICLES	EIDOS INTERACTIVE	PS, PC, DC
6 POKEMON PINBALL	NINTENDO	GBC
7 POKEMON YELLOW	NINTENDO	GBC
8 TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	PS2
9 LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	NINTENDO	N64
10 TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PS, PC, DC

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1 POWER SMASH	SEGA	DC
2 I AM A SUPERVISOR	ENIX	PS2
3 SUPER HERO AVENGERS	BANPRESTO	PS
4 SIN & PUNISHMENT	NINTENDO	N64
5 SHIN MEGAMI TENSEI	ATLUS	GB
6 ANGELIQUE TORIS	KOEI	PS2
7 CUSTOM ROBO V2	NINTENDO	N64
8 SUNRISE EIYUTAN R	SUNRISE	PS2
9 MARIO TENNIS GB	NINTENDO	GB
10 MEDALOT 3 PART COLLECTIONI	MAGINEER	GB

Привлечение нового года и Рождества резко оживило игровой рынок в той его части, которая касается магазинных полок и толп геймеров (а также их родителей и друзей), жаждущих разжиться свежими релизами. В этом сезон даже попадание на низшие позиции очередной десятки значит гораздо больше, чем превращение на первом месте в течение какого-нибудь летнего месяца. Как ожидалось, проблемы PS2 в Америке и Европе практически вывели компанию Sony из списка претендентов на доминирование на игровом рынке последнего квартала тысячелетия. Почетное место в США с радостью займет компания Nintendo, прочно и стабильно удерживающая три-четыре позиции в первой пятерке продаж вот уже на протяжении пары месяцев. Pokemon Gold и Silver проданы уже тиражом, превышающим четыре миллиона экземпляров. Есть основания полагать, что в результате эта цифра превысит предполагаемые 10 миллионов. Неплохо стартовала у Nintendo и новая Zelda - за первую неделю разошлось 560 тысяч копий, причем по сравнению с 1-5 стартовыми миллионами Oscarina of Time эта цифра невелика. Так ведь и N64 уже практически завершила свой жизненный цикл. Американский же PC-рынок продолжает жить по своим законам, продвигая на первые позиции "шедевры" наподобие Barbie Pet Rescue. На домашнем же рынке Eidos новая серия Tomb Raider смогла дебитировать лишь на пятом месте (и это учитывая, что игра одновременно вышла сразу на трех платформах).

Компания Microsoft анонсировала своего очередного нового партнера по проекту X-Box. Эксклюзивный контракт на поставку 200 МГц DDR SDRAM памяти сроком на шесть лет подписан с компанией Micron, производителем чипов памяти. Помимо этого косвенные подтверждения получили слухи о том, что X-Box все-таки будет комплектоваться лишь 64 Мб оперативки. Что для консоли все равно весьма и весьма много, - ведь операционная система X-Box будет занимать лишь 700-800 килобайт.

Компания Sega of Europe сообщила прессе о том, что европейская премьера давно ожидаемой во всем мире первой приставочной сетевой RPG Phantasy Star Online состоится лишь 23 февраля, спустя месяц после американской премьеры и два - после японской.

Компания Sony сообщила о том, что уже 8 декабря в продажу в Японии поступит новая модель PS2, которая будет отличаться от прежних отсутствием необходимости устанавливать драйверы на карточку памяти для того, чтобы проигрывать DVD-фильмы. В результате карточку памяти из комплекта поставки убрали как ненужную, а взамен положили пульт дистанционного управления для просмотра DVD-видео. Цена консоли при этом не изменилась и по-прежнему составляет 39800 иен, что составляет примерно \$360.

Компания Interplay и студия 14 Degrees West сообщили о том, что их давно ожидаемый всеми фанатами Fallout стратегический проект Fallout Tactics уже практически готов, и выйдет в свет в первом квартале будущего года. А самое главное, уже в конце декабря на свет появится игровая демо-версия суперхита, которую вы, скорее всего, сможете увидеть на нашем следующем демо-диске.

Компания Sega, а точнее ее подразделение Amusement Vision анонсировала новую игру из сериала Spikeout - сетевой файтинг Spikers Battle, который выйдет в залах игровых автоматов на архитектуре Naomi уже следующей весной. По всей видимости, на этот раз ничто не сможет помешать Amusement Vision портировать свою игру на Dreamcast. В добавок ко всему нет никаких сомнений в том, что Spikers Battle не потеряет своих онлайн-качеств и при переводе на домашнюю систему.

Компания Ronin Entertainment, состоящая из нескольких бывших членов компании LucasArts и уже успевшая отметить Legend of the Blade Masters для PC и Dreamcast и неплохой 3D-стратегией Armor Command, сообщила о том, что она приступила к созданию некоего игрового проекта для Play Station2, которым станет некий Action с ролевыми элементами. Игра также будет выпущена и на X-Box.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

15 ДЕКАБРЯ 2000 - 1 ЯНВАРЯ 2001

I'm Going In	15.12	PC
Speed Devils 2	15.12	DC
Donald Duck	15.12	DC, PS2
Dark Cloud (JAP)	15.12	PS2
Jungle Book	15.12	PS2
Kirby Tilt'n'Tumble	16.12	GBC
Star Wars: Battle for Naboo	18.12	N64
Rainbow Six: Rogue Spear	18.12	PS
Half-Life	18.12	DC
Rayman 2 Revolution	18.12	PS2
Rainbow Six: Rogue Spear	19.12	Mac
Quake III Team Arena	19.12	PC
Top Gear Dare Devil	19.12	PS2
Bleemcast	21.12	DC
Phantasy Star Online (JAP)	21.12	DC
Daytona USA 2001 (JAP)	21.12	DC
The Bouncer (JAP)	23.12	PS2
Starsiege: Tribes 2	26.12	PC
Warriors of Might & Magic	26.12	PS2
Silphed: Lost Planet	27.12	PS2
Kengo: Master of Bushido	27.12	PS2
Age of Empires II	1.1	DC
System Shock 2	1.1	DC

ПАРКАН

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

НАДВИГАЕТСЯ
ПЕРВЫЙ В МИРЕ
СТРАТЕГИЧЕСКИЙ
ИМИТАТОР
БОЕВЫХ РОБОТОВ

ЭТО - ВОЙНА
БУДУЩЕГО

ЭТО ВЯЩА
ВОЙНА



 **НИКИТА**
WWW.NIKITA.RU

СДЕЛАНО
В
РОССИИ





AMERICAN MCGEE'S ALICE

Академик
akademik@gameLand.ru

Главная мысль, которая неотступно преследует меня на протяжении уже несколько дней после знакомства с игровой интерпретацией приключений Алисы в Стране Чудес, звучит примерно следующим образом: «Ну почему такой игры не было раньше?». Действительно, почему?

Глупо растекаться мыслью по древу, пытаюсь придумать хоть что-нибудь, чего еще не было сказано о сериале Warcraft. Творение Blizzard уже давным-давно живет своей жизнью, обрело бессмертную душу и, собственно говоря, мало уже зависит от того, что сделают разработчики с его третьей частью.

Alice in Wonderland никогда не была детской сказкой. И несмотря на то, что многие дети были от нее в полном восторге, по-настоящему лихие фантазмагоричные сюжетные завороты Кэрролла могли понять только взрослые. Будь эта книжка написана серьезным языком, она вполне могла бы стать основой нового направления в логике или как минимум превратилась бы в какой-нибудь основополагающий философский трактат. Так что, можно сказать, идея пересказать Alice взрослым языком родилась чуть ли не сразу после появления книжки. А правильнее было бы сказать, что математику-Кэрроллу попросту удалось объяснить все сложные вещи простыми словами, понятными и ребенку. Но все же для поддержания старой как мир идеи о том, что все взрослые книжки должны быть написаны скучным и загроможденным глупыми терминами языком, и при этом не должны содержать никаких картинок, «Алису» до сих пор считают книжкой сугубо детской.

Безумный человек с непонятым именем American McGee был одним из главных идеологов id Software, именно благодаря ему Doom и Doom II приобрели ярко выраженную сатанистскую окраску и, по всей видимости, это из-за него (а





вернее, из-за его разрыва с компанией Кармака) последующие проекты id уже не выделялись таким мощным драйвом. McGee никогда еще не создавал своей собственной игры, ведь для Doom он делал только уровни, по совместительству руководя дизайнерской работой всей студии. Что же касается Alice, которую, по его собственному признанию, American очень хотел сделать еще на движке Doom, то этот проект, несмотря на строгое слежение за ходом работ со стороны Electronic Arts, целиком и полностью находится в сфере ответственности McGee и его команды Rogue Entertainment. Игра находилась в разработке почти три года, причем из них два были потрачены на концептуальное обоснование игрового процесса и обдумывание идей. Лишь в начале зимы 2000-го Rogue, получив в распоряжение купленный Electronic Arts движок Quake III Arena, приступила к воплощению проекта в жизнь. Неудивительно, что к выставке E3 в мае было готово лишь несколько уровней, которые показывали избранным представителям прессы за плотно закрытыми дверями. И несмотря на чрезвычайно обогие скриншоты, публиковавшиеся на официальном сайте игры, в действительности Alice оказалась намного симпатичнее. Но вот времени у разработчиков уже почти совсем не оставалось. В результате Rogue пришлось даже обратиться к своим старым друзьям из Ritual Entertainment с просьбой помочь закончить работу над игрой, чтобы ее можно было выпустить к Хэллоуину. Несмотря на то, что выпустить игру удалось лишь в начале декабря, таких темпов разработки ребята из Rogue явно не ожидали. И все-таки умудрились не только окончательно сколотить девять игровых миров (в каждом по пять-шесть коротких уровней), но и отлично протестировать финальный продукт. После чудовищных багов релизных версий FAKK2 или Sin, Alice вполне воспринимается как законченный и грамотно оттестированный проект.

Сюжетно игра не слишком близка к сказке Кэрролла, тем более что на самом деле она является ее своеобразным сиквелом. Со времени путешествия Алисы в Зазеркалье прошло несколько лет, девочка немного подросла (и совсем не поумнела), с ней произошла масса всего. Прежде всего, она умудрилась спалить собственный дом, в результате чего самой Алисе чудом удалось спасти, а вот ее несчастные родители, запертые в спальне, сгорели заживо. Во-вторых, во время пожара куда-то исчез ее милый пушистый кролик. Результатом

стали многократные порывы к суициду, которые привели девочку в психиатрическую лечебницу. Собственно же действие игры начинается в тот момент, когда чудом найденную мягкую игрушку возвращают девочке, чтобы она вновь могла с ней играть и хоть немножко отвлечься от суровой действительности. Само собой, старый плюшевый кролик стал новым проводником в Страну Чудес, которая тоже переживает далеко не лучшие времена. Единственное сожаление, вызванное просмотром невероятно стильного вступительного ролика, связано с тем, что первый уровень игры должен был происходить в психушке. Представляете себе, — злое, серо-зеленые стены, качающиеся тусклые лампы, сыплющаяся на голову при каждом раскате грома штукатурка... И какой-нибудь веселенький tutorial по прыжкам да использованию оружия.

Так или иначе, первый уровень Alice забрасывает нас в деревеньку гномов, созданную гением игрового дизайна Levelord'ом, помогавшим ребятам из Rogue доводить игру до ума. После недолгого совещания с Чеширским котом и встречи с мартовским кроликом, ловко показавшим Алисе свои белоснежные пятки, наша героиня отправляется исследовать мир. Поселение гномов выглядит именно так, как ему и положено выглядеть, — небольшие домики, масса всевозможных приспособлений, крутящихся и вертящихся машин, шахты, рельсы, вагонетки и масса очаровательных гномов, которые только и ждут момента, чтобы с вами поговорить. К сожалению, на фоне всего этого цветущего действия мирно стоящие в позы статуй гномы несколько выбиваются из общей картины. Впрочем, это простиительно, ведь первый уровень — не более чем обучающий. Совсем скоро появляется и первый вид оружия, — здоровенный кухонный нож, с которым Алиса частенько позирует на журнальных обложках. Ножик абсолютно не расходует магических сил, и им одинаково успешно можно тыкать, резать и крошить врагов или же использовать его в качес-

Сюжетно игра не слишком близка к сказке Кэрролла, тем более что на самом деле она является ее своеобразным сиквелом. Со времени путешествия Алисы в Зазеркалье прошло несколько лет, девочка немного подросла (и совсем не поумнела), с ней произошла масса всего. Прежде всего, она умудрилась спалить собственный дом, в результате чего самой Алисе чудом удалось спасти, а вот ее несчастные родители, запертые в спальне, сгорели заживо.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Action Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Rogue Entertainment/Ritual Entertainment

Продюсер: American McGee Требования к компьютеру: PII-266, 64 MB RAM, 3D card w/ 16 MB RAM Онлайн: <http://alice.ea.com>

Академик

10

Атмосферная, красивая и немножко бестолковая игра. Шедевр можно вытянуть за счет дизайна и графики, почти не задумываясь об игровом процессе.

Сергей Амирджанов

9

"Alice Total Conversion" от лучших дизайнеров современной PC-индустрии почти никогда не разочаровывает. Отрадно и почти полное отсутствие багов.

Дмитрий Эстрин

9

Если бы не несколько мелочей... Впрочем, все равно игра получилась чрезвычайно увлекательной, атмосферной и захватывающей.

Борис Романов

8

Прыжки надо уничтожать раз и навсегда. Правда, супер-дизайн способен привлечь внимание и заставить фанатеть от игры долго-долго.

36
средний балл
9,0



Музыкальное оформление в Alice целиком и полностью предназначено для придания игре максимальной атмосферности, причем поставленная задача выполняется на все сто. Впрочем, самостоятельной ценности вследствие этого звуковая дорожка не несет, и вне игры такое слушать было бы в некоторой степени странно. Голоса не шедеврально, но по крайней чеширский кот Rogue удался. Алиса слишком вежлива, и вообще мало соответствует своему брутальному имиджу. Слава богу, ее периодически прорывает на всевозможные многозначительные шуточки, в противном случае следить за сюжетом было бы не слишком интересно.

Alice — уникальное явление на сегодняшнем игровом рынке. Со времен безумных, но вместе с тем вполне классических по содержанию LucasArts'овских квестов (Full Throttle, Sam & Max, Day of Tentacle) мы не видели столь ярких, столь хорошо сконцентрированных на персонажах игр. И то, что сказка Льюиса Карролла подверглась столь искусной переработке, — это просто замечательно. Нам остается лишь надеяться, что следующий проект American McGee и Rogue окажется столь же волнующе привлекательным и бесшабашным, как и Alice. А вот сиквела не надо ;)



тве метательного орудия. Стандартный противник (им в игре выступает карта черной или красной масти) таким ударом уничтожается за один присест. По мере прохождения игры появятся и более интересные инструменты, — волшебный посох, швыряющийся огненным шариком, способным ricochetить от стен (по сложным физическим законам); колода магических игральных карт, которые могут резать врагов на кусочки, и даже пара демонических кубиков, вызывающих помощников прямо из ада. Дизайн уровней не просто великолепен, он сногсшибателен. Пусть творения Levelord'a и компании не всегда логичны и порой немного вычурны, но зато Alice является единственной игрой, построенной на уже привычной технологии, которая заставляет порой останавливаться, и с раскрытым ртом разглядывать окрестности. Некоторые элементы уровней (даже целые залы) построены исключительно в расчете на то, чтобы ими просто любоваться. На них может не быть большого количества противников или хоть каких-нибудь головоломок, но именно их присутствие будет заставлять вас возвращаться к этому уровню снова и снова. Единственная неудачная находка — лесной уровень, на который, похоже, у движка попросту не хватило производительности, а у дизайнера вдохновения. Впрочем, в FAKK2 мы все же видели недурственные территории под открытым небом, а движок обе игры используют один и тот же. Другим незначительным, но обидным промахом разработчиков стала в Alice страсть создателей игры к аркадно-платформенным элементам, а вернее, к многочисленным прыжкам над всевозможными пропастями. Не то, чтобы мы находили все эти акробатические упражнения неуместными (все-таки, Action от третьего лица, как не крути), но беда в том, что движок Quake III абсолютно не приспособлен для таких безумий, и печальный опыт FAKK2 это прекрасно показал. Героиня не может как следует размерить пространство для прыжка, камера никак не в состоянии усвоить, как ей все это показывать, и в довершение ко всему, Алиса безбожно скользит на любых поверхностях. Когда речь заходит о крохотных висящих в воздухе книжках в библиотеке, по которым надо прыгать под потолком до вождя сундука, вся эта история становится вовсе не смешной.



Levelord:

Человек и... газовая фабрика

Немалая часть успеха Alice складывается из сногшибательного дизайна уровней, созданных командой Rogue при активной помощи и поддержке компании Ritual Entertainment, создателей Sin и Heavy Metal FAKK2, и нашего старого знакомого Levelord'a в частности. По такому случаю мы никак не могли отказать себе в удовольствии вновь немного пообщаться с корифеем игрового дизайна. И вот чего он нам поведал:



СИ: Привет, Levelord! Как так вообще получилось, что тебе довелось поработать над дизайном уровней в Alice? Какие отношения связывают Rogue и Ritual?

Levelord: Коротко говоря... я сделал это, потому, что меня попросили :) ...точнее нас попросили на несколько недель прийти и помочь с технологиями, которые Rogue у нас лицензировала. В основном, дело касалось скриптового кода, который помогает дизайнерам заставлять вещи двигаться и крутиться. Если есть на свете две вещи, которые Levelord по-настоящему умеет делать, так это заставлять вещи двигаться и крутиться! Я сделал первые два уровня и придумал всю деревню Гномов. Нам очень хотелось, чтобы на уровнях имелась масса всевозможных приспособлений, шуток и механизмов с кучей движущихся частей, и чтобы все они одновременно работали. Кстати, я советую обратить внимание на сооружение Drole Vel's Gas Extraction, — и прочитайте название наоборот :)))

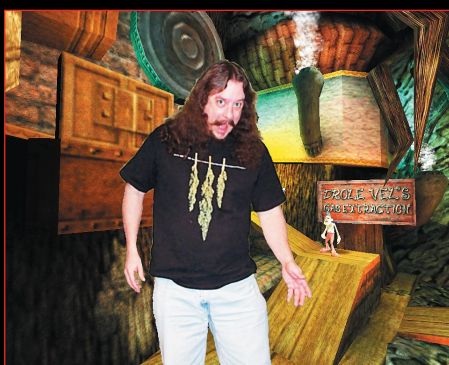
Первые уровни в любой игре имеют огромное значение, они позволяют привлечь внимание игрока. Еще важнее то, что на первых уровнях монстры обычно немногие, так что единственный способ заставить игрока увлечься, — показать ему как можно больше приколной геометрии и того, что называется «eye candy». Работать в Rogue мне чрезвычайно понравилось, а Alice — просто чудовищная игра с классной концепцией... вообще любая игра с безумной маленькой девочкой в главной роли стопроцентно привлекает внимание.

СИ: Существуют ли какие-то технологические отличия Alice от твоей последней игры, FAKK2? Обе они сделаны на движке Quake III, но Ritual, как известно, существенно его усовершенствовала.

Levelord: Rogue лицензировала не только сам движок Q3 у id Software, но и наши к нему усовершенствования. Более того, кое-какие фишки мы сделали специально для Alice. В частности, скриптовый язык был максимально приближен к C++, так что в результате у нас получился очень простой, мощный и клевый инструмент для разработки.

СИ: Каково было работать в новой команде, с новым издателем и, в особенности, с сумасшедшим American McGee?

Levelord: Ты не захочешь ничего знать о McGee! Его мозг настолько извращен, что по сравнению с ним Алиса смотрится глупой школьницей. Рогстеры (Roguesters :) веселые ребята и умеют хорошо работать. Мне было даже немножко завидно. Издает игру Electronic Arts, и с ними также не возникало никаких проблем. Особенно приятно было работать с Ричардом Хиллманом из EA, он в душе настоящий геймер и нам было очень просто друг с другом общаться. Вообще это редкий случай, когда твою игру издают люди, которые сами любят играть. Обычно они знают, как правильно маркировать продукт, но абсолютно не понимают, что делает хорошую игру хорошей, а плохую плохой. С Electronic Arts же у нас завязались хорошие отношения и свой следующий проект (пока секретный) мы будем делать именно для них.



СИ: Какова была «установка» со Вселенной Алисы? Вы пытались сделать ее более соответствующей книжкам Карролла или же наоборот?

Levelord: Во многом этот мир похож, кое в чем, — нет. Игра начинается спустя много лет после завершения «Алисы в Зазеркалье», девочка немного подросла, с ней произошла масса всякой всячины. На пути она встретит много старых знакомых, но и они сильно изменились. Мы старались сделать так, чтобы мир был одновременно знакомым и в то же время новым.

СИ: Любимый персонаж Levelord'a?

Levelord: Elder Gnome! Он во многом похож на Levelorda: я тоже всегда чувствую себя старым и медлительным. А еще он так много курит!

СИ: Какие из элементов игры больше всего привлекли Levelord'a как дизайнера?

Levelord: Как я уже говорил, непосредственную ответственность я несу лишь за первые два уровня. Еще я сделал несколько машин для других уровней в игре и помогал ребятам, когда им не хватало воображения. А самое приятное было в том, что ни разу не приходилось задумываться о балансе, персонажах, оружии и прочей дребедени, — этим занимались другие люди. Больше всего я люблю создавать безумные геометрические формы. А здесь от меня как раз это и требовалось.

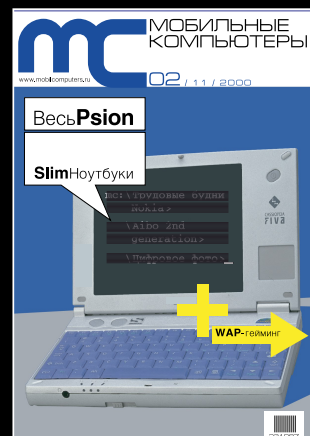
СИ: Были ли сложности с главной героиней? Я имею в виду, Алиса, похоже, стала первой игрой Levelord'a, в которой нет полуголых девиц и кучи завязанных на них приколов...

Levelord: Вообще-то, я просил ребят из Rogue сделать Алисе платье

покороче, блузку потеснее, а ниже белье хотел выкинуть вообще :). А если серьезно, то на этот раз хватило и внутреннего безумия персонажа. У нее есть большой кухонный нож, она стреляет игральными картами и дружит с Чеширским Котом, — чего еще надо старому Levelord'у?

СИ: Что тебе понравилось больше всего в работе над Alice?

Levelord: Как бы я не любил свою команду в Ritual, было достаточно весело пообщаться с новыми людьми. И потом, они исполняли все мои прихоти (по крайней мере, легальные) и вообще относились ко мне так, как положено относиться к хорошему Levelord'у. Не было также никаких организационных проблем. Все-таки это иногда хорошо не быть владельцем студии во время работы над проектом. Всем кажется, что владеть своей компанией — это здорово, но на самом деле никакой радости это не доставляет. Зато проблем создается море. Все это отнимает время, которое можно было бы потратить на то, чем ты действительно любишь заниматься. За все время, что я провел в Rogue, мне пришлось заботиться лишь о том, чтобы делать крутые уровни. И это было весело.



ЧИТАЙТЕ ВО 2-ом НОМЕРЕ «МОБИЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ»

Casio Cassiopeia FIVA

Первое, что бросается в глаза, это умопомрачительный дизайн одного из самых последних детищ Casio. Дизайнеры совместили классику форм типичного ноутбука, модный «космический» серебристый цвет корпуса (характерный, кстати говоря, для всех ПК от Casio) и красивый оттенок фиолетового для клавиатуры. В результате эта суперновая созвездия Кассиопеи не может не привлекать внимание людей любого возраста.

Весь Psion

Цель данной статьи — не просто дать обзор модельного ряда Psion. Скорее, это — попытка сделать некий «взгляд изнутри», взгляд на возможности, предоставляемые карманными компьютерами от пионера этого направления — английской компании Psion PLC.

MD плееры.

Нам никак не уйти от музыкальной темы, затронутой в предыдущем номере MC. Но в этот раз речь уже пойдет не о MP3 плеерах, а о других устройствах. Тем не менее, никто не станет отрицать их портативность.

Nokia: новая эпоха в индустрии телекоммуникаций

В последнее десятилетие мир стал свидетелем своеобразного феномена: финская фирма локального значения буквально на глазах превратилась в крупнейшего производителя мобильных телефонов. Nokia стала во многом определять развитие передовых информационных технологий во всем мире. О ней, как раз и пойдет речь в этой статье.

А также:

**Новейшие гаджеты,
Новости и письма
читателей.**

FINAL FANTASY IX V

Skies of Arcadia и Final Fantasy IX вышли на англоязычных рынках в один день. Назовите это совпадением, хитроумным маркетинговым решением Sega или Square, элементарной случайностью, но все равно волей-неволей в результате придете к тому, что начнете сравнивать эти два самых значительных ролевых произведения этого года. Именно потому, что у Final Fantasy 9 и Skies of Arcadia так много общих черт, мы решили и обзор для них написать совместный, даже почти общий. И хотя решение о том, какой из этих двух шедевров кажется нам более интересным, вы можете увидеть уже внизу этой полосы, на плашке с оценками, надеемся, что два обзора расскажут обо всех подробностях лучше любых цифр.



ДОСЬЕ

Платформа: PS
Жанр: RPG
Издатель: Square EA
Разработчик: Squaresoft
Интернет: <http://www.squaresoft.com/>

Традиционно сюжет игры меняется от серии к серии. Вот и на этот раз из мрачновато-урбанистической Галбадии мы переносимся в сказочный мир Гайа. Линблём — самое мирное королевство из всех, что вы можете себе представить, — наверное потому, что правит им Регент Сид. Нашего главного героя зовут Зидан, и у него довольно необычная профессия — этот хвостатый (!) мальчишка является одним из членов знаменитой воровской шайки, нанятой на службу правителем Линблёма. Зачем? Все дело в том, что со-

Сергей Амирджанов

Как целостный пакет из кое-какого игрового процесса, неплохой ролевой системы и почти нормального сюжета с крутыми роликами FF9 все еще способна вызывать значительный интерес.

Дмитрий Эстрин

Очередная красивая сказка, игровой процесс в которой приобретает вполне механический характер и порой даже мешает получать удовольствие.

Борис Романов

Традиционное качество от Square. Понимайте как хотите. На этот раз, правда, оно нравится больше.

Максим Заяц

Самая красивая FF в истории, и, пожалуй, лучшая RPG на PlayStation.

34
средний балл
8,5



ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast
Жанр: RPG
Издатель: Sega
Разработчик: Overworks
Онлайн: www.o-works.co.jp

Как и заведено канонами жанра, мир Skies of Arcadia завернут в тугую оболочку типично японского сюжета. В нем фигурирует и древняя раса, некогда правившая миром, и шесть магических лун, которые вертятся вокруг планеты Arcadia, на которой, собственно и происходит действие. Все эти луны оказывают влияние на континенты странного мира Аркадии, удерживая огромные массы земли в подвешенном состоянии среди облаков. Помните «Город в Облаках» из «Звездных Войн»? Фактически, Arcadia представляет со-

Сергей Амирджанов

Масштабная, красивая, уникальная по многим параметрам ролевая игра, капельку подпорченная лишь одним обстоятельством: частыми случайными сражениями.

Дмитрий Эстрин

Довольно традиционная, но вместе с тем практически идеально сделанная ролевуха. Если бы разработчики были бы чуть смелее, то, возможно, все было бы еще интереснее.

Борис Романов

В игре разработчики из Overworks, фактически, добились того, чего мы так долго ждали. Они сделали работу над ошибками.

Максим Заяц

Лучшая RPG со времен Shining Force и Panzer Dragoon Saga, не лишенная недостатков, но входящая в золотой фонд японских RPG.

36
средний балл
9,0

SKIES OF ARCADIA

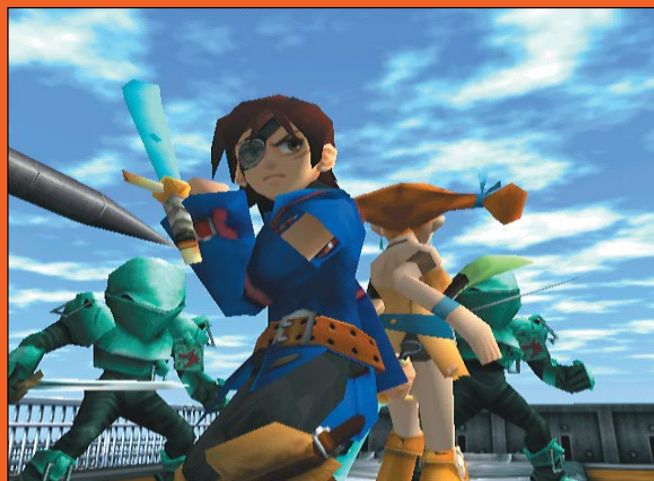
седнее государство — Александрия — не отличается миролюбием, и войска королевы Брахны беззастенчиво грабят приграничные деревушки. Для того чтобы положить конец беззаконию, Регент Сид придумал план, согласно которому шайке воров предстояло похитить юную принцессу Гарнет. После этого Линблом мог бы диктовать Александрии свои условия. Но так было в теории, на деле же все оказалось куда сложнее... и проще. В полной мере осознав тот факт, что нелюбимая матушка порой творит совсем уж беззаконные вещи, очаровательная принцесса Гарнет по доброй воле присоединилась к шайке Зидана — ну а за ней последовал верный телохранитель, Адельберт Штейнер. Этот последний весьма далек от того, чтобы испытывать хотя бы малейшую симпатию к хвостатому воришке — но он готов любой ценой защищать свою госпожу, и для начала этого вполне достаточно. Узнав о похищении, королева Брахна слегка расстроилась и послала вдогонку за похитителями целую армию черных магов, одним из которых по идее должен был стать малютка Виви, — но так уж распорядилась жизнь, что сражаться он будет на одной стороне с нашими героями. Вместе они пройдут длинный путь, полный опасностей и приключений, любви и ненависти, дружбы и предательства — путь новой Последней Фантазии. И это — всего лишь начало истории...

По сравнению с предыдущими частями сериала основная концепция Final Fantasy IX претерпела минимум изменений. Избавившись от непринятой и непонятой большинством игроков Junction System (и в самом деле, довольно сложной и недоработанной), разработчики вернули нашему отряду четвертого персонажа и разработали новую систему способностей и навыков. Теперь у большинства персонажей имеется опреде-



ленный класс, в зависимости от которого развиваются их основные характеристики. В зависимости от своего класса персонажи могут использовать в экипировке различные предметы — к примеру, в качестве доспехов маги (такие как Виви) предпочитают накидки, вору Зидану больше по душе легкие доспехи, а рыцарю вроде Адельберта Штейнера — тяжелая броня. Практически каждый предмет, помимо изменения базовых характеристик персонажа, придает ему еще и дополнительные способности. Способности эти мы можем сохранить даже после того, как персонаж лишится соответствующего предмета, — для этого достаточно потратить определенное количество МР. Если передать предмет другому персонажу, у него появятся совсем другие способности, и один из самых интересных моментов игры заключается в правильном распределении экипировки и постепенном обучении наших героев. Боевая система осталась практически прежней — real time-шаговые сражения, в ходе которых мы с напряженным вниманием следим за полоской «ожидания хода» каждого персонажа, а затем с предельной скоростью нажимаем на кнопки, торопясь выбрать правильную опцию, прежде чем противник нанесет решающий удар. Способность призывать на помощь в бою могущественных существ теперь доступна лишь магам-суммонерам — одним из них, кстати, является сама принцесса Гарнет. Limit Breaks отныне называются Trance Mode, но суть их от

бой точно такую же насыщенную пространством планету, только вот самих облаков в этом мире несколько меньше. Но в остальном все как в классике: острова, города, шахты, подземелья и заброшенные храмы. Вообще в сюжетной линии немало забавных заимствований из бессмертной трилогии Джорджа Лукаса: к примеру вступительный ролик один в один повторяет начальную сцену четвертого эпизода: имперский боевой крейсер преследует странный корабль молодой принцессы, представительницы древней цивилизации. Работа камеры, зловещая музыка, дизайн, — все здесь говорит о том, что ребята из Overworks в свое время вдоволь насмотрелись «Звездных Войн», и решили в ироничной форме отдать должное великому фильму. Слава Богу, сцен из первого эпизода Star Wars в игре нет. Сюжетная линия раскручивается вокруг небольшой банды воздушных пиратов, робиндустствующих на богатых торговцах и военных кораблях Валуанской Империи. Понятное дело, что в тот момент, когда Имперцы думают, что принцесса уже у них в кармане, пираты портят им настроение и освобождают красавицу, обрушив на себя в результате всю военную мощь Империи. Рассказывать о перипетиях сюжетной линии Skies of Arcadia по меньшей мере глупо, однако нельзя не отметить, что история в игре вобрала в себя все луч-





этого практически не изменилась — получив определенное количество повреждений, персонаж впадает в «транс», и ему становятся доступны суперудары, способные поставить его на равных с самыми сильными из врагов. Изменилась и модифицировалась система Save Point'ов — отныне сохранять игру, а также отправлять сообщения и послышки из одного места в другое нам помогают забавные существа — муглы. Ну и, конечно же, разработчики не могли удержаться от соблазна сохранить в Final Fantasy IX картонную игру. Слегка изменившись, она осталась ничуть не менее увлекательной, чем в предыдущей части, — и столь же полезной, стоит добавить.

Великолепная графика всегда была одним из главных козырей сериала Final Fantasy, и, что поразительно, — почти каждый раз художникам Square удавалось вывести ее на качественно новый уровень. Final Fantasy



IX не стала исключением. Волшебные королевства, летающие замки, маги, принцессы, рыцарские поединки — все это заставляет нас в очередной раз поверить в реальность придуманного Square мира. В девятой части игры разработчики и в самом деле подошли к некоему пределу, выжав из невеликих технических возможностей PlayStation первого поколения максимум того, на что она была способна. В первую очередь это касается игровых фонов. Представьте себе поразительно красивую сказку — что-то вроде старой детской книжки с иллюстрациями любимого художника. Каждый раз, для каждого нового города и государства создавался свой собственный неповторимый стиль. К концу второго диска наступает уже некий переизбыток впечатлений, и возгласы: «Эй, посмотрите, что еще они сделали!» — звучат все реже и реже. Раз в десять минут, по крайней мере... Отступив от наметившегося в восьмой части перехода к строгой реалистичности, разработчики создали новых потрясающе красивых персонажей. Великолепная

ше, что можно было встретить в Grandia и Final Fantasy. Сюжет не столь грандиозен как в FF, и не столь комичен, как в Grandia, но зато он увлекателен и порой (что для жанра — настоящая новинка) подкидывает неожиданные повороты. Глобальный квест, о существовании которого вы узнаете лишь на пятый-шестой час игры (всего в Skies of Arcadia для прохождения потребуется 50-60 часов в сравнении с 35-40 в случае с Final Fantasy IX), заключается в сборе шести осколков магических лун, которые разыскивает Валуанская Империя с целью возрождения супероружия, питающегося магической силой этих осколков.

Практически все современные японские ролевушки используют в основе своих боевых систем принцип, изобретенный создателями Dragon Quest больше пятнадцати лет назад. С тех пор изменилось все: графическое оформление, сюжеты, музыка и звуковые эффекты, сменилось несколько поколений художников и дизайнеров, — а

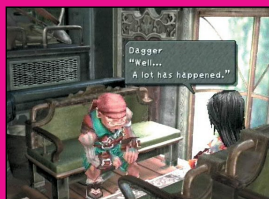


вот пошаговые бои во всех RPG остались прежними. С другой стороны, практически все производители непременно стараются привнести в давно зарекомендовавшую себя систему что-то свое, желательное уникальное или очень удачно позаимствованное у давно сгинувших в пучине истории конкурентов. В Skies of Arcadia боевая система также претерпела кое-какие, впрочем, не слишком значительные, изменения.

Магия в мире Skies of Arcadia не имеет такого уж основополагающего влияния, как, например, в Final Fantasy. Намного большее внимание оказывается специальным приемам персонажей, которым они учатся по мере накопления опыта и продвижения по сюжету. Для того, чтобы провести любое атакующее действие (кроме стандартного удара обычным оружием) или использовать магическое заклинание, героям требуются Spirit Point'ы, которые не разделены между членами команды, а находятся как бы на общем пользовании. При этом линейка Spirit Point'ов в начале каждого сражения находится на своем низком минимальном значении, позволяющем использовать лишь примитивные спецудары или простую магию. Для того, чтобы получить возможность применять удары больше силы, вам придется научиться накапливать энергию командой Focus. Стандартное течение боя же выглядит примерно следующим образом: главные атакующие персонажи стараются использовать максимум своего потенциала уничтожая противников, в то время как герои послабее занимают их лечением и накоплением Spirit Point'ов. Магия также работает в Skies of Arcadia несколько необычно. Любое заклинание стоит всего лишь 1 MP, но требует для своей генера-



анимация фигурок (никаких больше угловатых движений а-ля «Скволл бежит куда-то по делам») и отдельных элементов фона является последним штрихом, завершающим описание 2D-графики. Мы переходим к трехмерным боям. Тут, увы, изменилось немного, и в этом нет абсолютно никакой вины разработчиков. Технические возможности PlayStation попросту не позволяют вывести трехмерную графику на уровень, способный хоть как-то конкурировать с монстрами (в хорошем смысле этого слова) типа Dreamcast. Разработчики честно постарались сделать персонажей красивыми и довольно серьезно поработали над спецэффектами. В результате мы получили максимум того, что могли ожидать от консоли этого поколения. Гурманам и эстетам рекомендуется дожидаться выхода PC-версии игры (если таковая, конечно, появится) — уж там-то придраться будет действительно не к чему. Ну и, наконец, основная гордость Square (а по совместительству еще и главная расходная статья поистине ог-



ромного бюджета игры) — ролик. Ограничусь короткой фразой: «Без комментариев» — и если вы хоть раз играли в Final Fantasy, вы поймете меня. Едва ли можно представить себе более красивое и захватывающее зрелище... разве что на этот раз роликов в игре стало еще больше.

В заключение нельзя не сказать пару слов о звуке. Стандартное клише: «Музыкальные темы игры выполнены на высочайшем уровне» — уже приелось. Но что поделать, если это действительно так? И, конечно же, особого внимания заслуживает главная песня Final Fantasy IX — «Melodies of Life». Поверьте, она получилась ничуть не хуже, чем уже ставшая знаменитой «Eyes on me» из предыдущей части игры.

ции определенное количество Spirit Point'ов, что фактически, сводит магию к той же системе накопления силы. Проблема лишь в том, что количество магических очков у героев, как правило, чрезвычайно мало, — в начале игры оно составляет лишь 4-5 MP на персонаж. Процедура получения новых заклинаний вообще примечательна. Вся магия делится на шесть основных классов по цветам покровительствующих заклинаний лун. Получив в свое распоряжение кристалл одной из этих лун, вы получаете возможность начать прокачивать свои магические навыки в этой области. Чтобы сделать это, необходимо зарядить свое оружие этим кристаллом. Это немного изменит свойства самого оружия в борьбе против различных классов противников и даст кристаллу возможность расти и пополнять ваш запас заклинаний. Естественно, что расти будут только кристаллы того цвета, который вы чаще всего используете в сражениях. Соответственно, возникает проблема эффективности оружия и эффективности того или иного магического цвета в качестве источника магии. Думается, что для балансировки игрового процесса Overworks специально противопоставили магическую эффективность кристаллов их эффективности боевой.

Если в отношении сюжетной линии или игрового процесса в конечном счете выбор делает ваш собственный вкус, то преимущества Skies of Arcadia в графическом департаменте заметны и невооруженным глазом. Богатые, красивые и строгие ландшафты, великолепные текстуры, богатые деталями модели персонажей, — все в этой игре вылизано, вычищено и приведено в идеальный порядок. Даже подземелья, которые испокон веков выглядят абсолютно одинаково, в Skies of Arcadia приобрели величественный вид и весьма разнообразны. Путешествия по воздуху на гигантских крылатых кораблях впечатляют еще больше, а уж схватки со вражескими судами просто-таки завораживают. В игре нет ни одного видеоролика, озвучка включает в себя лишь несколько дежурных фраз, и тем не менее игра занимает целых два диска, под завязку упакованных графикой. Неудивительно, что Arcadia столь разнообразна. Сама же игра по продолжительности даст сто очков вперед практически любому из современных ролевых произведений и при этом умудряется сохранить темп и интерес игрока ближе к финалу только возрастает.

Skies of Arcadia — превосходная игра, которая окончательно уверила нас в том, что Overworks способна не только клепать Sakura Taisen и глупые японские головоломки. Это команда вполне соизмерима по потенциалу с такими грандами как Am2, Sonic Team, Smilebit и Hitmaker, и мы вправе ожидать от них новых шедевров. Кстати, по слухам, Skies of Arcadia 2 уже в разработке.

Интернет-магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru

e@shop
http://www.e-shop.ru



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312

Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$79.99 Unreal Tournament	\$79.99 Fantavision	\$79.99 ESPN X Games Snowboarding	\$79.99 Kessen
\$79.99 Dead or Alive 2	\$79.99 Ridge Racer V	\$79.99 Summoner	\$79.99 Dark Cloud
\$79.99 Silent Scope	\$79.99 Big SxX Snowboard Supercross	\$79.99 Tekken Tag Tournament	\$79.99 Street Fighter EX3
\$55.99 Basic Memory Card	\$55.99 PSX-2 Controller	\$55.99 Memory Card 8 Mb	\$119.99 Racing Wheel

Shigeru Miyamoto: история одного гения

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ



http://www.gameland.ru

Нечасто в игровой индустрии случается, что один единственный дизайнер создает такое количество хитов для своей компании, что фактически приводит ее к мировому лидерству. История нынешнего директора по разработкам компании Nintendo Shigeru Miyamoto является чуть ли не главным подтверждением теории о том, что в современном игровом мире индивидуальные личности, персоны и только они являются основной движущей силой. Наша новая рубрика расскажет «о жизни и творчестве» самых известных в индустрии людей. Людей, без которых не было бы ни Doom, ни Sonic, ни Virtua Fighter... Ведь несмотря на теперешнее состояние дел в до предела коммерциализованной индустрии, креативный фактор все еще никто не отменял.

Shigeru Miyamoto родился 16 ноября 1952 года в небольшом городке Sonebe, неподалеку от древней японской столицы Киото. Как можно легко догадаться, в те времена о грядущем веке видеоигр никто еще

и не помышлял, и поэтому юный Shigeru проводил свое свободное время не дома перед телевизором, судорожно сжимая в руках геймпад, а на свежем воздухе, играя с приятелями и исследуя окрестности. Как он сам вспоминает, главной причиной, которая в будущем побудила его заняться видеоиграми, было одно небольшое происшествие, которое с ним случилось еще в детстве. Как-то Miyamoto зашел довольно далеко от дома и попал в гористую местность (в Японии это совсем несложно, ведь 90 процентов территории страны покрыто высокими горами). На некотором возвышении он увидел небольшую пещеру, и немедленно больше всего на свете захотел посмотреть, что там внутри. Одновременно пришло и чувство страха. А вдруг там змея, волк, ядовитый газ, страшный монстр (далее полный перечень персонажей, которых можно встретить в миямотовских играх). Много раз Shigeru возвращался к этой пещере, и однажды, наконец, набравшись смелости залезть внутрь, воспользовавшись позаимствованной из дома веревкой. До сих пор мастер вспоминает о том чувстве невероятного азарта и радости, которое охватило его,



Miyamoto принимал активное участие в создании новой приставки Nintendo GameCube



когда препятствие было преодолено. С тех пор, похоже, судьба просто вела юного Miyamoto по извилистому пути к вершинам славы.

Поскольку семья Miyamoto жила достаточно бедно, телевизора и прочих благ цивилизации Shigeru практически не видел. Но зато совсем недалеко находился Киото, достаточно большой и развитый город, хотя, конечно, и не такой безумный

мегаполис, как Токио. Туда-то будущий создатель Mario и наведывался в надежде посмотреть на всевозможные технологические новинки и при случае сходить в кино. В Японии шестидесятых еще только начинался диснеевский бум (из которого позже родилась и национальная анимационная индустрия), так что Miyamoto увидел все шедевры дедушки Диснея уже когда почти закончил школу. Наибольшее впечатление на него произвели фильмы «Питер Пэн» и знаменитая «Белоснежка». Именно диснеевская анима-

ция повлияла на его решение стать художником. Miyamoto поступил в художественное училище Kanazawa Munci College of Industrial Arts and Crafts. Несмотря на любовь к искусству, особого рвения в обучении Shigeru не показывал, предпочитая просиживанию долгими часами в пыльных классах рисование комиксов для маленьких японских издательств, и игре на гитаре в маленькой студенческой рок-группе. В результате вместо трех стандартных лет для получения диплома ему потребовалось аж пять. Помимо этого, Miyamoto организовал свой собственный клуб любителей анимации и комиксов, работая в котором он встретил немало друзей, которые вскоре стали его партнерами по созданию лучших в мире видеоигр. Когда время обучения завершилось, в жизни Shigeru наступил весьма неприятный момент. Ему предстояло найти работу. В современной Японии, как и в древние феодальные времена существует традиция пожизненного найма людей на работу. Иными словами, если сотрудник пришел в компанию, то весьма велика вероятность того, что и на пенсию он уйдет спустя тридцать-сорок лет из того же самого коллектива, понятно дело, несколько продвинувшись в должности. Чем старше человек, тем больше у него жизненного опыта, - считают японцы, - и тем больше его способность к руководящей деятельности. Среди президентов крупных японских корпораций почти нет людей, кому бы еще не исполнилось 70 лет, и даже их более молодым помощникам (в должностях, на которые в той же Америке назначают молодых перспективных сотрудников) обычно по 50-60. Соответственно, проблема выбора рабочего места для обычного японца (для которого это место не было заранее зарезервировано отцом или дедом) становится сложнейшей задачей. Miyamoto, как истинный раздолбай,

решил пойти в данном случае путем наименьшего сопротивления. А именно, попросил своего отца поспрашивать у старых знакомых, не требуется ли им талантливый художник. По счастью, такой приятель у отца был. Звали его Hiroshi Yamauchi, и он руководил небольшой компанией по производству игровых карт и кое-каких детских игрушек. Компания эта была семейным бизнесом и была основана еще в конце прошлого века, а теперь, на волне успеха диснеевских мультфильмов, получила лицензию на производ-



ство игровых карт с персонажами из мультфильмов, и переживала эпоху хорошего роста. Компания носила название Nintendo и в тот момент искала способ расширить свое влияние путем выхода на рынок игрушек. И хотя новые художники были Yamauchi не нужны, он не смог отказать старому другу и решил встретиться с Miyamoto. По счастью, Shigeru хорошо подготовился к этой встрече, и приготовил массу рисунков со своими идеями по созданию новых игрушек. История умалчивает о том, что же конкретно было предложено, но точно известно, что вскоре после этого разговора Miyamoto был принят на работу в должности штатного художника. Дело было в 1977 году. Примерно в это же время в Nintendo родилось новое направление деятельности - компания начала поставки своих собственных аркадных автоматов, которые хоть и не были особенно популярны в Японии и в Америке, все же приносили компании неплохую прибыль. Достаточно скоро талант Miyamoto пригодился для того, чтобы придумывать красочные логотипы новых игр и оформлять автоматы. Глава же подразделения исследований и разработки №4, в котором работал Shigeru, гениальный инженер Gunpei Yokoi придумал в конце семидесятых новую электронную игрушку, которую он назвал Game

Погрузитесь в сказочный мир цифрового видео и звука вместе с журналом **ЭРА DVD**

**Эксклюзивное
предложение:**
только к нашему журналу
прилагаются фильмы
на DVD-дисках



**Со всеми предложениями по сотрудничеству
обращайтесь по тел.: 217-3802, 217-3846, 217-3796**

Игры Miyamoto и подразделения Nintendo EAD

Nintendo Entertainment System
Volleyball (1985)
Super Mario Bros (1985)
Short Order/Eggsplode (1986)
Pro Wrestling (1986)
The Legend of Zelda (1986)
Super Mario Bros 2 (Japanese) (1986)
Mike Tyson's Punch-Out (1987)
Super Mario Bros 2 (US) (1988)
Ice Hockey (1988)
The Legend of Zelda 2: The Adventures of Link (1988)
Tetris (1989)
Earthbound (Mother) (1989)
Super Mario Bros 3 (1989)
Dr. Mario (1990)
NES Play Action Football (1990)
Star Tropics (1990)
Mario Open Golf (1991)
World Class Track Meet (1991)
Yoshi (1991)
Super Team Games (1992)
Tetris 2 (1993)
Star Tropics 2: Zoda's Revenge (1994)
Wario's Woods (1994)
Game Boy
Tetris (1987)
Nintendo World Cup Soccer (1988)
Play Action Football (1988)
Tetris 2 (1989)
Dr. Mario (1991)
Yoshi's Cookie (1991)
Wave Race (1992)
Donkey Kong 94 (1993)
Super Mario Land 3: Wario Land (1993)
The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993)
Wario Land 2 (1996)
Super Nintendo Entertainment System
Super Mario World (1991)
Pilotwings (1991)
F-Zero (1991)
Sim City (1991)
The Legend of Zelda: A Link to the Past (1992)
Super Mario Kart (1992)
Super Soccer (1992)
Star Fox (1993)
Super Mario All-Stars (1993)
Tetris & Dr. Mario (1993)
Wario's Woods (1994)
Super Punch-Out (1994)
Tetris 2 (1994)
Stunt Race FX (1994)
Yoshi's Safari (1995)
Yoshi's Island (1996)
Super Nintendo Satellite System
The Legend of Zelda (1996)
F-Zero 2 (1997)
Mario Excitebike (1997)
Virtual Boy
Mario Clash (1996)
Mario Tennis (1996)
Nester's Funky Bowling (1996)
Teleroxer (1996)
Virtua Tetris (1996)
Wario Cruise (1996)
Nintendo 64
Super Mario 64 (1996)
Wave Race 64 (1996)
Mario Kart 64 (1996)
Star Fox 64 (1997)
Yoshi's Story (1997)
1080 Snowboarding (1998)
F-Zero X (1998)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)
The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)
Game Boy Color
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (1998)
Wario Land 2 DX (1998)
Super Mario Bros DX (1999)
Wario Land 3 (2000)
Nintendo 64 Disk Drive
Mario Artist: Talent Studio (2000)
F-Zero X DD Expansion (2000)
Отмененные проекты:
Super Nintendo Entertainment System
Star Fox 2
Virtual Boy
G-Zero
Nintendo 64
Emperor of the Jungle
Super Mario 64 2 DD
1080 Snowboarding 2
Nintendo 64 Disk Drive
Video Jockey Maker
Ura Zelda DD
Mario Artist: Sound Maker
DD Sequencer
Wall Street
Проекты в разработке:
Nintendo 64
Animal Forest
Game Boy Color
The Legend of Zelda: Mysterious Seed of Power
Game Boy Advance
F-Zero Advance
Napoleon
Wario Land 4
Nintendo Gamecube
Super Mario Bros
The Legend of Zelda
Communication Game



& Watch. На жидкокристаллическом экране был нарисован гигантский осьминог, щупальца которого, попеременно меняясь в размерах, оплетали большой сундук с сокровищами, к которому спускались подводники. Игрок должен был управлять аквалангистами и избегать попадания в щупальца к осьминогу носить на поверхность сокровища. Думаю, эта игра многим известна, ведь именно игрушки популярной, и Nintendo удалось продать около пятидесяти миллионов подобных игрушек, результат для небольшой японской фирмы просто-таки ошеломляющий. Именно с этого момента Yamauchi понял, что будущее компании лежит в игровой индустрии.

К началу восьмидесятых годов Miyamoto уже зарекомендовал себя как неплохой художник и весьма талантливый поставщик идей. Впрочем, этого все равно не хватало, чтобы поручить зеленому сотруднику работу над каким-либо проектом. На помощь, как водится, пришел случай. В 1980 году в американской аркадной индустрии дела пошли из рук вон плохо. Практически все новые игры проваливались, а старые хиты всем уже давно надоели. Президенту американского подразделения Nintendo Minoru Arakawa (зятю Yamauchi) был нужен настоящий хит, чтобы поправить дела. Он, как всегда, заказал новую игру у японцев и с нетерпением ждал ее появления. R&D4 работала для него игру под названием Radarscope, и первые отклики на нее были весьма положительными. Arakawa заказал три тысячи машин, вложив в этот заказ все свободные наличные средства. К сожалению, из-за плохой погоды теплоход, на котором должны были быть доставлены авто-

мат, задержался в пути на несколько месяцев, и к тому моменту, когда груз был доставлен, интерес к игре резко снизился. Nintendo of America удалось продать лишь 1000 аркадных кабинетов, и столкнулся с реальной угрозой разорения. Он попросил Yamauchi немедленно создать ему новую игру, которая могла бы идти на старой архитек-

туре Radarscope, чтобы можно было использовать непроданные машины, модернизировав их новыми чипами памяти с игрой. Все дизайнеры и создатели игры, как назло, были заняты более важными проектами, и задача спасения из финансовой пропасти американского офиса Nintendo легла на молодого новичка из четвертого отдела R&D, который заявил, что может сделать весьма интересную игру, причем в кратчайшие сроки. С некоторой опаской Yamauchi дал добро на создание проекта, поручив Yokoi покровительствовать новоиспеченному дизайнеру.



создания видеоигр. Он внимательно изучил все современные аркадные игры, и пришел к выводу, что большинство из них слишком скучны и однообразны, в них нет никакого сюжета или истории, а возможные персонажи не обладают ни малейшей долей характера. А у Shigeru в голове разыгрывались настоящие спектакли с кучей монстров, героев и неперенной принцессой, попавшей в беду. В результате он решил использовать историю «Красавицы и Чудовища», но только немного попроще. В свое время насмотревшись «Кинг Конга», Miyamoto недолго думал, чтобы придумать злодея. Гигантская горилла по, сбегавшая от своего маленького толстенького хозяина, и похитившая в придачу его подружку. Этот самый толстенький владетель разбушевавшегося животного, будущий Марио, должен был забраться по лестницам недостроенного здания, избегая атак огромной обезьяны, которая вырывала на него с крыши бочки, балки и прочие строительные материалы. Как только толстячку удавалось залезть на самую вершину конструкции, обезьяна убежала в заранее подготовленное убежище, и несчастному водопроводчику приходилось преследовать ее на следующий уровень. Уровней было много, они были весьма разнообразны, а главное, - игр, подобной этой на рынке никогда еще не было. Miyamoto сам нарисовал персонажей и даже самостоятельно написал музыку к игре (чего он больше никогда, увы, не делал). Сначала игру было решено назвать Monkey Kong, однако Arakawa не одобрил эту идею. Тогда, вооружившись англо-японским словарем, Miyamoto откопал термин «donkey», который, согласно этому изданию словаря (видимо, далеко не самому лучшему), означал «глупый, тупой». Так Monkey Kong превратился в Donkey Kong'a.

Обезьяна стала ослом ;-), ну а Nintendo of America получила наконец, многострадальную игру, которую сначала удалось засунуть в память старых Radarscope'овских машин, и продать оставшиеся две тысячи автоматов. Ну а спустя несколько недель из Америки пришел заказ на десять тысяч новых автоматов с Donkey Kong. Игра стала первым суперхитом Nintendo, продана почти сотысячным тиражом и сделала торговую марку компании узнаваемой во всем мире, а молодому Miyamoto обеспечило пост дизайнера в R&D 4, которая потом переросла в студию EAD. Что в расшифровке означает «Entertainment, Analysis & Development».

Продолжение читайте во втором январском номере СИ!



маты, задержался в пути на несколько месяцев, и к тому моменту, когда груз был доставлен, интерес к игре резко снизился. Nintendo of America удалось продать лишь 1000 аркадных кабинетов, и столкнулся с реальной угрозой разорения. Он попросил Yamauchi немедленно создать ему новую игру, которая могла бы идти на старой архитек-

КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
«ИГРУШКИ».

TopWare
INTERACTIVE

Всегда что-то особенное.
www.topware.ru



1C/snowball.ru

1C/snowball.ru



1C/snowball.ru

1C/snowball.ru



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

www.1c.ru, admin1c@1c.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЬИ», ноябрь 2000

«2150: ВОЙНА МИРОВ», июль 2000

«ГОРЬКИЙ-17», классика жанра

«ВОЙНА И МИР», классика жанра

snowball.ru
лучшие игры по-русски

www.snowball.ru/DS

www.snowball.ru/2150

www.snowball.ru/GORKY17

www.snowball.ru/KM

www.snowball.ru/russian



Сергей
Дрегалин

EMPIRE EARTH



Теперь я точно знаю, в каких единицах можно измерить человеческие амбиции. Это делается в годах. Претенциозные Age of Empires замахнулись на несколько тысяч лет истории человечества. Нетленная Civilization — на десятки тысяч. А вот мэтр Рик Гудман скромненько выкатил новую цифру... Полмиллиона годков одним махом.

Первое впечатление о новом проекте Рика Гудмана **Empire Earth** — это же Ages of Empires! Сходство подозрительно усиливается, когда узнаешь, что господин Гудман в свое время работал в Ensemble Studios и был главным дизайнером тех самых «Империй». Пойман за руку? Не тут-то было — чем больше знакомишься с **Empire Earth**, тем глубже понимаешь ее особенности, тем больше убеждаешься — игра пошла другим путем. Путем Civilization.

Возьмем тот же удалской временной интервал, который определяется аж шестизначной цифрой — в него уложился не только десяток реальных исторических периодов, но и две футуристических эпохи (см. врезку). Ничего не напоминает? Больше того, каждая из двенадцати эпох глубоко проработана, и переход на следующую

эволюционную ступень потребует огромных затрат. Само собой, понадобятся ресурсы и деньги, однако кроме них необходимо принести в жертву мораль населения, количество сооружений города, а также другие бонусы от специфических черт прошлого периода. В общем, эволюционный штурм будет тяжелым, и иногда окажется куда проще остаться в старой эпохе, реализовав все ее преимущества, нежели попытаться сделать шаг навстречу светлему, доброму, но совершенно беспорочному будущему.

Одиночная кампания **Empire Earth** — отдельная песня. В игре будет около 40 миссий, каждая из которых представляет собой исторический период, который яркий и интересен в военном плане. Например, военная кампания первой половины двадцатого века — то есть Первая и Вторая мировые войны, или начало девятнадцатого

века, когда на наши исконные земли посягнула французская армия. В дополнение к этому каждая миссия дополнительно поделена на подмиссии, которые охватывают совсем скромные временные интервалы — порядка нескольких годов.

В **Empire Earth** существует десяток цивилизаций, достаточно точно соответствующих своим прототипам. Однако существует возможность создать и свою собственную нацию, на манер создания персонажа в ролевой игре. Скажем, увеличить дальность стрельбы танков за счет морали

общества или ускорить процесс добычи ресурсов, пожертвовав скоростью исследования технологий.

Суммарно в **Empire Earth** около двух сотен видов подразделений, которые варьируются от дикарей с грубым копьем до элитных мехов, вооруженных лазерами, — короче говоря, не соскучишься. Но это еще не все — специально для одиночной игры предусмотрена дополнительная сотня вояк, специфичных для какой-либо эпохи. Каждое — без преувеличения каждое — подразделение можно немного изменить

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RTS Разработчик: Stainless Steel Studios Издатель: Sierra Studios Компьютер: P II, 32 MB RAM, 4x CD-ROM Интернет: <http://www.sierrastudios.com/games/empireearth/> Дата выхода: 1 июля 2001 года



Крайне интересно, как в **Empire Earth** будут реализованы морские сражения.



В **Empire Earth** существует десяток цивилизаций, достаточно точно соответствующих своим прототипам. Однако существует возможность создать и свою собственную нацию, на манер создания персонажа в ролевой игре. Скажем, увеличить дальность стрельбы танков за счет морали общества ...



Рик Гудман (Rick Goodman) был одним из основателей знаменитой Ensemble Studios.

В 1995 году, когда команда только-только сформировалась, мало кто из ее участников мог даже мечтать о тех регалиях, которые будут получены спустя пару-тройку лет. Однако Гудман, не долго почивая на лаврах, в один прекрасный день объявил о том, что ему стало как-то тесно в творческой клетке, и покинул команду, основав в январе 1998 года новую студию — Stainless Steel Studios, Inc.

С тех пор новый коллектив трудится над реализацией новых идей и философии великого и ужасного Гудмана.

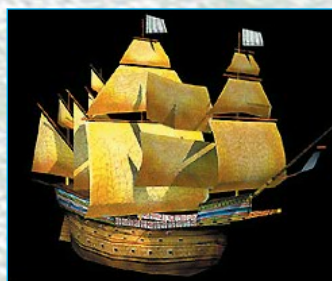


Внимание к мелким архитектурным деталям радует и вызывает удивление...

за счет экспериментов с базовыми атрибутами, коих насчитывается по шесть-семь для каждого индивидуума. Скажем, можно снять несколько поинтов с защиты и перекинуть их на атаку или наоборот.

Даже самые лучшие армии терпели поражение, оказавшись без командира. В **Empire Earth** роль таких воодушевителей народно-военных масс выполняют герои. Пишу специально с маленькой буквы, чтобы перед вашим мысленным взором не предстал какой-нибудь амбал, обремененный мускулатурой и не обремененный ин-

теллектом. Вовсе нет, герои в **Empire Earth** — это обычные с точки зрения живучести люди, которые, однако, очень позитивно влияют на окружающих. Для пушек пикантности в качестве героев выбраны реальные исторические личности — Юлий Цезарь, Елизавета I, Наполеон Бонапарт... и даже Король рок-н-ролла, он же поэт-песенник — Элвис Пресли. Всего же таких знаменитостей будет по два-три человека на каждую из эпох. Кстати, что любопытно, в постсовременном веке объявится некий россиянин Григор (Grigor) — «тиран, деспот и садист» (цитата, друзья, цитата!), ко-

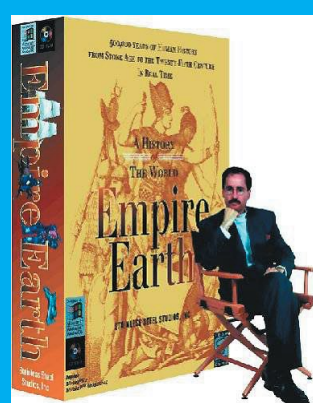
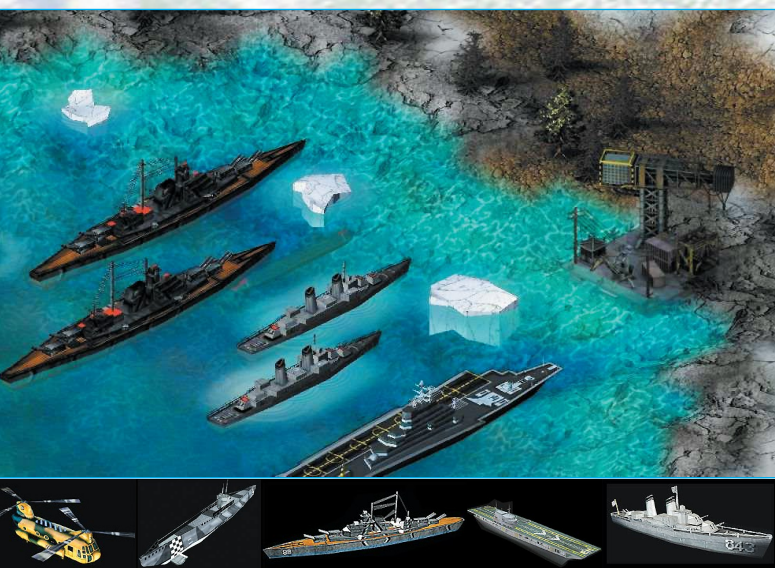


Проработка тактической модели внушает некоторые надежды.



торый восстановит мощь России и обернет ее против всего мира. Честно говоря, от такого немного корбит — и в особенности противно слышать слова Гудмана, что, дескать, «это очень реалистичное будущее, а не какая-нибудь дикая фантазия». Воздержусь от комментариев, хотя, признаться, очень хочется сказать что-нибудь едкое в ответ... Успокоились. Глубоко вздохнули. Едем далее.

Empire Earth делает большой акцент на строительство городов. Дело в том, что почти каждое здание дает ряд бонусов для подразделений, которые сражаются на определенном радиусе от него. Например, городская ратуша увеличивает атаку и защиту воинов, университет предохранит от переманивания вражескими диверсантами (мол, ученые мы — так просто с панталыку не собьешь!), а госпиталь (вот удивительно!) — вылечит раненых. Так что строительство сооружений можно смело рассматривать не только как хо-



Рик Гудман в роли Сиды Мейера? А почему бы, собственно, и нет? Хотя окончательные выводы о его таланте мы сможем сделать лишь после выхода игры.



зяйственную деятельность, но и как часть военной программы.

Теперь голые цифры — всего в игре 25 видов сооружений, причем каждое из них благополучно перебирается по всем историческим эпохам, претерпевая соответствующие изменения. Не идут в ногу со временем только два из них — конюшни и стрельбище, которые с приходом современности, сиречь атомного века, превращаются в танковые заводы и иже с ними.

Добычей всех пяти видов ресурсов (еды, камень, древесины, золота и стали) занимается... одно-единственное здание — городская ратуша! Забавно, верно? И это еще не все сюрпризы — в некоторых эпохах часть ресурсов не нужна принципиально. Вообще. Например, необходимость в «презренном металле» появляется где-то с бронзового века, а сталь — и того позже,



От пещер до футуристического мегаполиса - интересный процесс.

ближе к современности. Чтобы увеличить производство ресурсов, достаточно сделать апгрейд ратуши (разумеется, далеко не бесплатно) — например, до городской гильдии, а в перспективе и до мэрии.

Чтобы жизнь не показалось медом, разработчики заботливо предусмотрели всевозможные катаклизмы — от наводнений до эпидемий. Помните SimCity, когда подобные сюрпризы изрядно до-

бавляли динамики в жизнь города? Нечто похожее нас ожидает и в **Empire Earth**, только с поправкой на реальный масштаб времени. Борьбаться с напастями будет относительно несложно — достаточно позаботиться о строительстве храма, вокруг которого на все бедствия будет наложено суровое вето.

Но не будем завершать рассказ на не слишком веселой ноте. Давайте поставим точку после разговора о Чудесах Света — тех самых, которыми были славны и Civilization, и Age of Empires. Понятно, что никто не выдает Чудеса за ноу-хау **Empire Earth**, однако тут важно сделать одну оговорку — возросла их значимость. Если в Age of Empires они были лишь импозантным украшением племени дикарей, то в **Empire Earth** — Чудеса оказывают существенное влияние на цивилизацию. Например, знаменитый маяк Александрии позволит видеть все морские просторы — согласитесь, неплохой бонус. Поэтому строительство Чудес является залогом доминирования над соседями-конкурентами.

Что ж, давайте подведем итоги. Не так давно, когда я готовил самый первый обзор **Empire Earth**, то назвал игру продвинутой Age of Empires. Однако время показало, что это не так. Сейчас куда правильнее прибить на тельце игры табличку «Civilization в реальном времени». Так оно или нет — покажет время. Глядишь, через полгода выяснится, что это God-Sim в духе Populous или Black & White...

Empire Earth разделена на двенадцать исторических периодов (а точнее, псевдоисторических периодов):

- * Доисторический период — Prehistory (500.000 — 50.000 днэ)
- * Каменный век — Stone Age (50.000 — 5.000 днэ)
- * Медный век — Cooper Age (5.000 — 2.000 днэ)
- * Бронзовый век — Bronze Age (2.000 — 0 нэ)
- * Темные века — Dark Age (0 — 900 нэ)
- * Средневековье — Middle Age (900 — 1300 нэ)

- * Ренессанс — Renaissance (1300 — 1500 нэ)
 - * Импералистический век — Imperial Age (1500 — 1700 нэ)
 - * Индустриальный век — Industrial Age (1700 — 1900 нэ)
 - * Атомный век — Atomic Age (1900 — 2000 нэ)
 - * Информационный век — Information Age (2000 — 2100 нэ)
 - * Век nano-технологий — Nano Age (2100 — 2200 нэ)
- Так что добро пожаловать, информационный век — так это теперь называется!



TSM "Extreme GTx" Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III
с тактовой частотой 800МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Стремительный прорыв в Интернет



ТЕХМАРКЕТ
ДИДЖИТАЛ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
TSM на базе оригинального процессора
Intel® Pentium® III в штучной упаковке.

Компьютер TSM "Extreme GT" - стремительный прорыв в компьютерной индустрии! Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения. ПК TSM "Extreme GT" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры TSM "Extreme GT" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

НАШИ МАГАЗИНЫ:

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10, (095) 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1, (095) 264-12-34, 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а, (095) 310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11, (095) 157-53-92, 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38, (095) 784-64-85
ст. м. "Полежаевская", Хорошевское ш., д. 72, корп.1, (095) 941-01-76, 940-23-22
ст. м. "Дмитровская", ул. Башиловская, д.29/27 (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru

Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru

Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62

WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш Интернет-магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам бесплатно доставят
в офис или домой.

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10
(816-2)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711, г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606, г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атом" (3952) 51-0545, 51-1745, г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062, г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092, г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372, г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677, г. Ярославль, ул. Советская 7а
Владивосток "Ака-Компьютерс" (4232) 30-0219, 22-9924, г. Владивосток, ул. Светланская 85
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052, г. Казань, Кремлевская 18
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164, г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-5521, 24-6635, г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-5811, г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-7051, 22-4644, г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 55-56-07, 55-75-65, г.Красноярск, ул. Влетная, 38
Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575, г.Барнаул Ул. молодежная 3, оф.9
Ростов-на-Дону НПЦ "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256
г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Лунчацкого 36
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

Новые Сидки
3-5 %

MASTER OF ORION III

Сергей Дрегалин

Не ищите в этой статье того, чего в ней нет, — а именно деталей и нюансов. Мне и самому отчаянно интересно узнать, какие технологии будут у мохнатых инсектоидов и сколько орудий разработчики любезно приладят на борт звездного крейсера.

Однако это пока неведомо даже разработчикам. Все, что известно о готовящейся третьей части лучшей походовой космической стратегии всех времен и народов, представляет собой суррогат из концепции и идеи. Зато *каких* концепций и идей!..

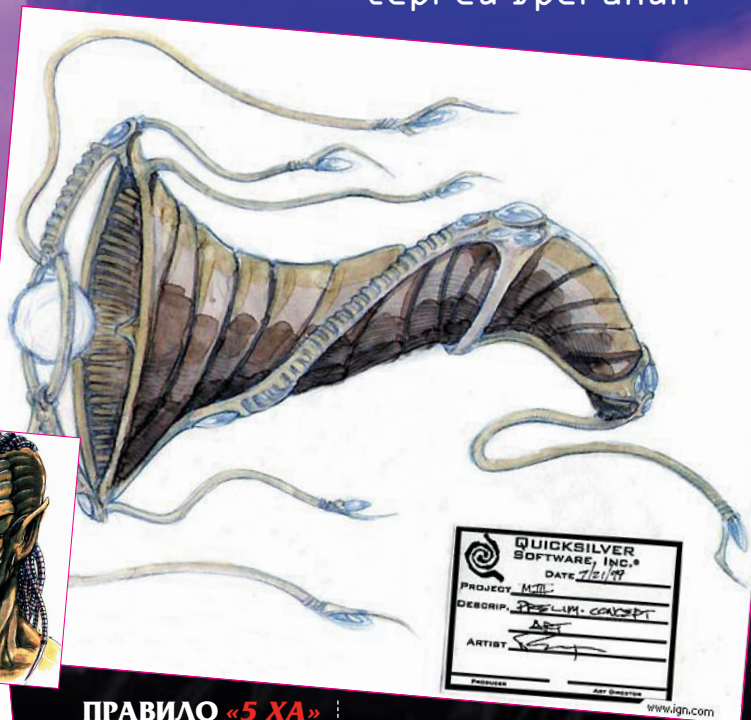
«ЦИВИЛКА В КОСМОСЕ»

Civilization и Master of Orion — вот, соответственно, первое и второе потрясение сознательной жизни. Два шедевра — удивительно близкие по глубине, динамике и предоставляемой свободе действий. Однако ее Величество «Цивилизация» росла и ширилась, в то время как ее космический братец ограничился двумя сериями и притих еще в далеком 1996 году. Впрочем, перерождение (или продолжение рода?) не за горами — через год с хвостиком мы увидим третью часть эпохальной игры. К слову, Master of Orion II до сих пор мелькает в чартах — а это кое-что значит!

Не секрет, что первая и вторая части «Ориона» обязаны появлением на свет именитой фирме MicroProse, которая приютила под своим крылом команду разработчиков SimTex. Более подробно об этом альянсе и истории серии читайте во врезке, а мы пока переберемся к третьей части сериала.

Первый любопытный факт — игра разрабатывается совершенно новой

командой, которая носит имя QuickSilver. В ее составе есть те люди, которые работали над предыдущими частями, однако в массе своей — коллектив новый. С одной стороны, это немного обескураживает, так как начинают терзаться сомнения из серии «а смогут ли?»... С другой — свежие силы способны внести новые веяния, открыть второе дыхание — а почему бы и нет? Забегая вперед, скажу, что факты раскладываются на обе чаши весов...



ПРАВИЛО «5 ХА»

Начну с плохого — Master of Orion III попался на крючок RTS, то бишь приобщился к стану стратегий реального времени. Ни в коей мере не хочу обидеть достопочтенный жанр, однако серия «Ориона» подкупала именно своей глубиной, неторопливостью и вдумчивостью, что, разумеется, было бы невозможно в суматохе непрерывного действия. Теперь постараюсь подсластить пилюлю. В Master of Orion III остался такой походовый режим, который будет использоваться на макроуровне, а в реальном времени будут происходить только сражения. Выглядит это приблизительно следующим образом: подвел во время своего хода флот к флоту противника, нажал End of Turn — и понеслась чистая вода «реалтаймовщина».

Смысл ясен.

Но оставим боевую систему на закуску и посмотрим, что новенького появится именно на макроуровне. Сугубо для справки — размер игровой карты увеличится в пять раз по сравнению с предыдущей частью, соответственно возрастет и количество планетных систем. Сами же планеты будут характеризоваться культурно-политически-государственным строем, который вы вольны определять по собственному желанию. Для этого пре-

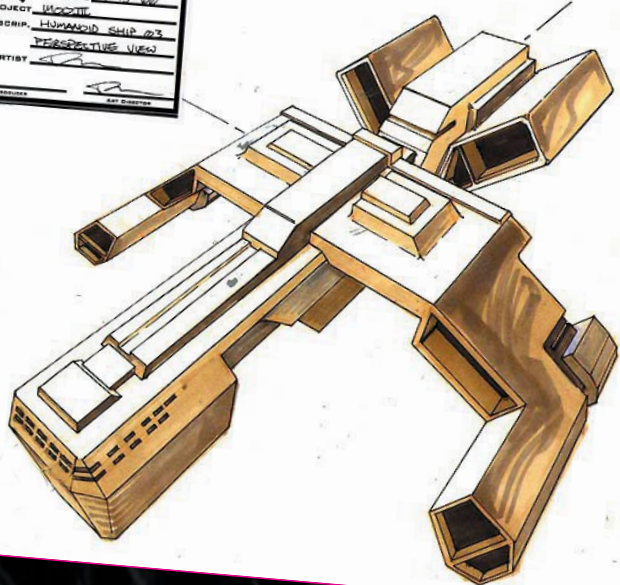
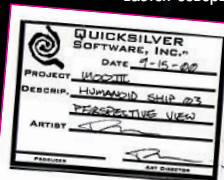
дусмотрены специальные Focus Points (в вольном переводе — очки приоритетов развития), которые можно распределять между теми или иными сферами деятельности. Например, грохнуть восемьдесят очков из ста в развитие науки, пятнадцать — в социально-политический строй и пятток — в культуру. В итоге получится планетка с высочайшим научно-техническим уровнем, монархическим правлением и варварской культурой — да здравствует киберпанк!

Поскольку планет много — даже очень много, — вам будет тяжело следить за каждой своей колонией. Тут на помощь придут советники, которые примут на себя рутину управления отдельными частями космической империи. Нет спору, эта идея стара как мир — вопрос в реализации. Если у QuickSilver все получится, я лично воздвигну нерукотворный памятник — считайте это обещанием.

Помните девиз «четыре Х» — eXplore, eXpand, eXploit & eXterminate (исследуй, расширяйся, развивайся и истребляй)? Теперь к нему добавился еще один важный пункт — eXperience, то есть — накапливай опыт. Все боевые подразделения будут набирать «звездочки», совершенствуясь по части военного мастерства и повышая собственную эффективность в сражениях. Этот момент — отдельная гордость разработчиков, недаром они дали игре рабочее название Master of Orion III: The 5th 'X'.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Space strategy
Издатель: Hasbro Interactive Разработчик:
QuickSilver Интернет: <http://moo3.quicksilver.com/>
Дата выхода: I квартал 2002 года



Что касается остального — отработанные и отполированные до блеска механизмы исследования технологий, колонизации, ведения переговоров — все это будет оставлено с соответствующей поправкой на современные требования. Занятный факт — в Master of Orion III *действительно* можно будет стать победителем, не сделав ни единого выстрела. Дипломатия, батенька, это страшная сила!

В Master of Orion III будет восемь рас. Ровно одну восьмую из этого многообразия составляют наши соотечественники о четырех конечностях, одном туловище и одной голове. Другие же красавцы (иначе и не назвать!) — порождения буйной фантазии разработчиков, причем негуманоидной фантазии. Основной девиз при эскизировании рас звучал как «гуманоиды тут не ходят». В итоге мы можем лицезреть совершенно потрясающих созданий, сделавших бы честь X-Files или любому фантастическому фильму ужасов. Каждая из рас обладает специфической мотивацией — одни предпочитают вести широкомасштабные военные действия, другие — кропотливо развивать науку, третьи — плести витиеватые нити внешних отношений и т.д.

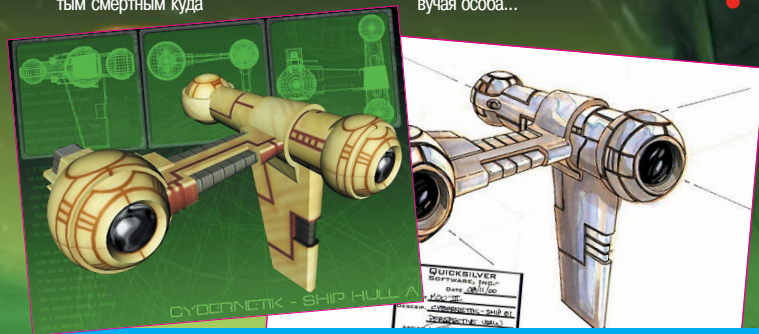
Несмотря на наличие «мирной», то бишь дипломатической победы, Master of Orion III предоставляет отличную возможность устроить грандиозные космические баталии. Пускай и в реальном времени, однако с поистине гигантским масштабом — в сражениях будет принимать участие огромное количество кораблей — десятки, если не сотни. Собственно, именно поэтому было принято решение поставить крест на походном режиме — по словам ребят из QuickSilver, орудовать такой ватагой будет слишком долго и утомительно... Согласитесь или нет — но по мне так разработчики лукавят. Походный режим действительно утомителен для многопользовательской игры. С помощью PBEM (и мечем) играют только хардкорщики, а простым смертным куда



проще сразиться в какого-нибудь крафта — зато прямо здесь и сейчас, без всякого получасового ожидания ответного хода. Впрочем, быть может, оно и не так — это только лишь точка зрения.

Для более координированного управления войсками несколько кораблей будут объединяться в боевые отряды — так называемые Tactical Forces. Каждый отряд состоит из штурмовой группы, а также групп прикрытия и разведки; причем в любой момент вы можете изменить состав и назначить нового командира. Последний является основным показателем потенциальной пользы отряда на поле боя — чем опытнее командир, тем выше эффективность личного состава. Плюс к этому — опция расстановки кораблей перед битвой, а также возможность модернизации любой боевой единицы (установки нового вооружения и оборудования)... Признаться, звучит весьма заманчиво.

Я не берусь делать какие-то прогнозы. Это было бы слишком смело, ведь пока нет ни одного игрового скриншота, а сам проект датируется аж 2002 годом. Поэтому давайте наберемся немного терпения и подождем более детальной информации — только тогда можно будет попытаться понять, станет ли проект ренессансом или похоронным маршем серии «Ориона». А пока остается просто надеяться. Ведь надежда — удивительно живучая особа...



КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

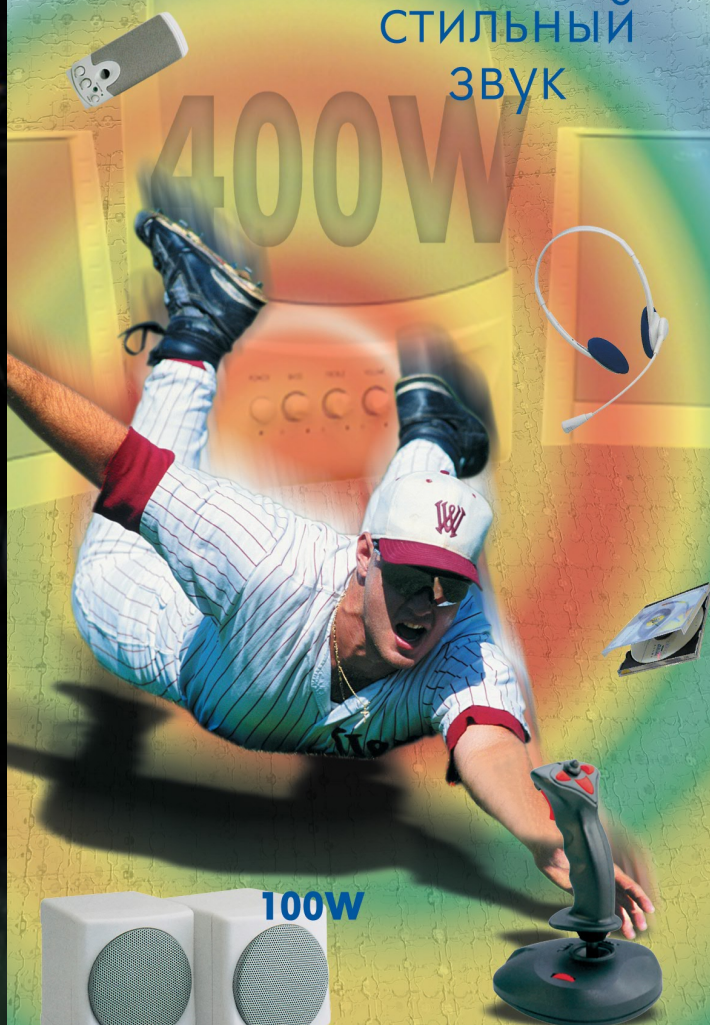
QuickSilver (www.quicksilver.com) — далеко не новичок на ниве электронных развлечений. Компания была образована еще в 1984(!) году Уильямом Фишером (William Fisher). Основной род деятельности QuickSilver — создание обучающих и игровых программ (в активе: Castles, Conquest of the New World, Shanghai: Dynasty и Star Trek: Starfleet Command), а также консультации в области программирования. Над Master of Orion III трудится почти вся команда, а это около двух десятков человек!

СЕРИЯ MASTER OF ORION

Первая часть Master of Orion была разработана техасской командой SimTex в 1993 году. Любопытно, что проект получил свое привычное название Master of Orion лишь незадолго до релиза, а изначально он назывался Star Lords. Спустя три года появилось продолжение — вторая часть игры, которая была, с одной стороны, отличным развитием предшественника, а с другой — суррогатом необкатанных решений. Взять хотя бы тот же многопользовательский режим, который изрядно подпортил рейтинги. Однако серия «Ориона» по праву причисляется к шедеврам — таким же нетленным, как Civilization или Warcraft.

Maxxtro

Maxxtr'емально
СТИЛЬНЫЙ
ЗВУК



C-TRADE

Компьютерные аксессуары

Тел.: (095) 113-11-18, 113-11-63, 113-49-33
Факс: 119-03-03 www.c-trade.ru

- Altech: (095) 246-8071, 246-3357
- Олди: (095) 232-3009, 232-2431, 955-9097
- Техмаркет: (095) 264-1234, 264-1333
- Ф-Центр: (095) 205-3524, 785-1785, 472-6401

www.maxxtro.ru

DARK CLOUD

Среди наиболее ожидаемых проектов для PlayStation 2, без всякого сомнения, фигурирует таинственная ролевая игра Dark Cloud от Sony. Она вызывает самое пристальное внимание не только поклонников жанра, но и всех ценителей изысканного игрового арта.



Иван Напреенко

Интерес в многом стимулируется атмосферой недосказанности, тщательно поддерживаемой разработчиками вокруг игры (сформировался, если так можно выразиться, эталон dark cloud вокруг Dark Cloud :)). Игра привлекает своим оригинальным визуальным дизайном и обещаниями раскрытия в игровом процессе широкого потенциала по-настоящему новаторских элементов.

В частности, в Dark Cloud должны быть реализованы несвойственные для обычной трехмерной ролевухе элементы стратегии. Игровая система обогащается за счет привнесения специфического режима «редактирования земли», сходного с тем, что мы видели в Legend of Mana (нужно было собирать отдельные кусочки земли и создавать свой собственный мир), только теперь он выполнен в полном 3D со значительно расширенными возможностями вмешательства в сам процесс редактирования. Концепция игры гениальна, проста и оригинальна: вы создаете свою собственную вселенную и управляете на ее изучение. Замечателен тот факт, что в ре-

зультате такого подхода вариативность, а следовательно, потенциал, игрового процесса резко возрастает! Sony умудрилась даже придумать специальное название для жанрового определения своего проекта: предлагается классифицировать Dark Cloud как «Georama RPG» (остерегусь навязывать свой перевод данного понятия как «ролевая игра с элементами географической драмы» (????!!), поясню только, что это словосочетание получено из сокращения слов «geographical drama RPG»). В течение игры вы можете легко переходить от вида всего мира с высоты птичьего полета, в котором осуществляется редактирование владений, на вполне обыденную изометрическую перспективу «от третьего лица», причем самым замечательным является полное отсутствие каких-либо занудных скринов с надписью «please wait... loading». Переход от вида сверху к игровому 3D осуществляется в режиме мягкого плавного «зума» камерой (от англ. zoom), что смотрится просто великолепно. Гибкая камера запечатлевает шикарные погодные эффекты и прочие спецкудусности вроде закатов и восходов, наилучшим образом демонстрируя истинный потенциал мощной платформы. С



Наряду с GT3, Dark Cloud регулярный участник игровых выставок и презентаций, посвященных PlayStation2.

ДОСЬЕ

Жанр: RPG/strategy **Издатель/Разработчик:** Sony/Sony
Количество игроков: 1
On-line: www.scei.co.jp
Дата выхода: зима 2000



другой стороны: а чему здесь удивляться? Пока одни разработчики только жалуются на привередливый характер PS 2, другие делают реальные вещи. Как-никак, а уж от самой Sony-то вполне естественно ожидать столь высокого качества графического исполнения!

Ранние демо-ролики игры показывали главного героя игры, перемещающегося на экзотическом ковче-самолете. Некоторые лого проекта не оставляли сомнения, что игра будет круто замешана на ближневосточном колорите: магическая лампа, нечто тюрбаноподобное на головах у персонажей и пустынные пейзажи за их спинами недвусмысленно указывали на что-то арабийское. Знакомство с сюжетной линией еще сильнее укрепляет в нас ощущение участия в волшебной арабской сказке.

...В маленькой деревеньке Норн на западном континенте игрового мира справляли традиционный Праздник Звезд, когда с востока ворвались воины Республики Лагун под предводительством полковника Флэга. Завязался конфликт, в результате которого из волшебного кувшина, привезенного полковником, вырвался злой древний дух, огромный могучий джинн. Как и полагается злему древнему духу, он обрушивает всю свою ярость на жителей деревни, уничтожив все вокруг. Единственный, кто остался в живых, — юный искатель приключений по имени Тоан. Он встречается со странным стариком, называющим себя Повелителем Духов, который на самом деле оказывается магическим покровителем западных земель. От него Тоан получает волшебный камень, дарующий силы, необходимые для восстановления разрушенной деревни.

Как и полагается герою ролевой игры, Тоан будет активно общаться с различными персонажами, набираясь опыта и знаний, чтобы, в зависимости от них, опреде-

жется меченосец Шиди, бывший союзник темных сил, выступающий против Тоана, который потом станет его союзником. Шао — девушка-кошка — дружелюбно настроена по отношению к главному герою. Она вооружена странным «некошачьим» оружием: сотнями маленьких металлических шаров — «пачинко», которые она швыряет в лицо врагу. По-своему забавен туповатый добродушный охотник Горо, раздвигавший своих противников под орех огромным молотом. Стопроцентно фантома-ловский герой — это Раби, юная, по-восточному соблазнительная волшебница, носительница магических колец. А какая же ролевушка обходится без магии? Еще одним союзником Тоана будет кочевник-бедуин, вооруженный копьём, с поэтическим именем Унгага :).

Во время своего квеста герою предстоит спускаться в проклятые донжоны и подземелья, сражаясь с врагами и собирая «Атрае» — элементы погибшей земли. Подземелья генерируются случайным образом, так что геймплей обещает быть очень насыщенным. При помощи разрозненных фрагментов разрушенной реальности (это может быть все что угодно — от ветряной мельницы до реки или крепостной стены!) и будет возрождаться исчезнувший мир. Вероятно, что процесс возрождения во многом будет напоминать стратегические игры: чем больше «Атрае» вы соберете, тем больше городов и земель вам удастся построить, тем больше жителей вернется в ряды вашей армии. Совмещая стратегические элементы с типичными функциями РПГ, вы сможете общаться с обитателями городов, извлекая из разговоров практическую информационную пользу. Примечательно, что время в игре течет реально, день сменяет ночь, поэтому действия спасенных вами людей могут вызывать долгосрочные последствия. Таким образом родная деревня героя, его родные земли постепенно

проступают на сожженных Демонах просторах. Кстати говоря, возводимые структуры должны соответствовать ожиданиям жителей, иначе они впадут в депрессивное апатичное состояние и откажутся вам помогать. Так что заботы о сокращении поголовья монстров придется перемежать глубокими раздумьями над благодеянием и процветанием близких сердцу западных просторов.



лять свои дальнейшие действия. Набор основных личностей игры и складывающиеся между ними отношения отсылают к традиционным японским псевдопсихологическим эрпэжшам а-ля Файнал Фантэзи. Тем не менее, все они достаточно забавны и очень, очень симпатичны.

Главным противником героя будет Демон, классический джинн арабского фольклора, злобный, беспринципный волшебный монстр. В роли мудрого учителя и наставника выступит Повелитель Духов, покровитель западных земель. Полковник Флэг — первый серьезный соперник Тоана, приспешник Демона, ненавидящий всех выходцев с западных земель. Любопытным персонажем ока-

Несмотря на то, что количество известной о проекте **Dark Cloud** информации резко возросло, игра до сих пор остается очень интригующей: ведь все еще не прояснены такие важные детали, как система боевых действий, роль магии и заклинаний, степень интерактивности сюжетной линии и прочая и прочая. Тем не менее, уже сейчас очевидно, что Sony готовит на редкость любопытный продукт, интересный в первую очередь своим нестандартным подходом к игровому процессу и беспрецедентной красотой графического материала. Пока еще рано выносить окончательное суждение, игра готовится к выходу в Японии в конце 2000-го — начале 2001-го, так что до нас она дойдет не так уж скоро. Ну а за это время мы постараемся предоставить вам максимум достоверных объективных сведений об одной из амбициозных и одной из самых ожидаемых RPG для PS2. Ждите неожиданностей!

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ



50

Вся ночь —
будни
руб.

30

Вся ночь —
воск/пон
руб.



ВО ВСЕХ ПОЛИГОНАХ МОСКВЫ

ПОЛИГОН-1 м. "Студенческая" ул. Студенческая, 30 тел. 249-8520

ПОЛИГОН-2 м. "Университет" ул. Молодежная, 3 тел. 930-2240

ПОЛИГОН-3 м. "Сходненская" б-р. Яна Райниса, 13 тел. 493-8244

ПОЛИГОН-4 м. "Первомайская" ул. 7-я Парковая, 15, к. 2 тел. 164-0560

ПОЛИГОН-5 м. "Щукинская" ул. Маршала Василевского, 17 тел. 193-3858

"...ЕЩЕ И НА ПИВО ХВАТИТ!"



www.poligon.ru



ХРОНИКА ДНЯ:

В Екатеринбурге открылся ТРЕТИЙ КЛУБ — ПОЛИГОН-ЕЗ.

Тем самым в игровую сеть ПОЛИГОН входит 10 клубов,

в которых находится 40 мпьютера и в день
через клубы проходит более 2000 клиентов.

В настоящий момент это самая большая сеть
игровых клубов России.

ПОЛИГОН-Е ст. м. "Уралмаш", ул. Космонавтов, 56 ЕКАТЕРИНБУРГ

ПОЛИГОН-Е2 ст. м. "Пл. 1905 г.", ул. 8 марта, 13 ЕКАТЕРИНБУРГ

ПОЛИГОН-Е3 ул. Мира, 38А ЕКАТЕРИНБУРГ

ПОЛИГОН-Т ул. Республики, 53, 2 этаж ТЮМЕНЬ

ПОЛИГОН-П ул. Сибирская, 30 ПЕРМЬ

ИГРОВЫЕ КЛУБЫ
ПОЛИГОН

АПОРТ
WWW.APORTRU

ВНИМАНИЕ!!!

Новый совместный проект
Полигона и поисковой системы Апорт,
подробности на: poligon.aport.ru

FLOIGAN BROS.

Олег Кафаров

С того момента, как проект Floigan Brothers впервые был анонсирован, утекло много воды. Изначально Floigan Bros. должна была появиться на прилавках магазинов примерно через полгода после запуска Dreamcast.



различные проблемы, в общем, делать то, что мы уже делали много раз до выхода этого проекта. Так что же тогда особенного в новом продукте от создателей спортивных хитов NFL2K и NBA2K? А то, что делать все это вам предстоит весьма оригинальными способами. Но обо всем по порядку.

Во вступлении игрок находит себя в странном доме, который наполнен различным хламом (впоследствии окажется, что не только дом, но и все вокруг дома напоминает склад утильсырья). В этом «доме» живут два брата-неудачника, которые постоянно попадают в различные совершенно комичные ситуации. Вообще, все вокруг кажется очень смешным, порою нарочито утрированным разработчиками игры. Игроку надо будет постоянно комбинировать усилия двух героев, чтобы хоть чего-то добиться. При этом придется упрашивать одного из братьев помочь другому. Помогать в этом геймеру будет своеобразный датчик, отображающий настроение персонажа. Если один из братьев зол или чем-то недоволен, то для того, чтобы он помог другому, его надо развеселить или поднять настроение, помогая ему в чем-либо. Помимо того что с братьями Мойгл и Хойгл постоянно что-то приключается, на пути будет всегда мешать один пренебрежительнейший персонаж — коварный и жадный барон Малодорус, целью которого является выселение братьев Флоиган из дома и разорение их семейного дела. А стремится он к этому потому, что на холме, где расположен дом семьи Флоиган, с недавних пор обнаружили нефть, и, естественно, Малодорус спит и видит заполнить месторождение. Для этого он будет засылать в дом братьев целую армию котов-шпионов, которые будут постоянно чинить различные неприятности, а так как они обладают девятью жизнями, то справиться с ними будет весьма непросто. Почему именно котов? Да потому что Малодорус

узнал, что оба брата испытывают слабость к маленьким и беззащитным котам, и именно с ними Флоиганам будет сложнее всего бороться, но избавиться от непрошенных гостей надо будет во что бы то ни стало, используя все возможные способы. Очень забавен один из эпизодов, когда маленький пушистый, с первого взгляда, беззащитный котенок, соорудив из мешков с песком временное укрепление посреди участка Флоиганов, атакует братьев, швыряя в них настоящие бомбы. Но все было бы ничего, если бы только Мойгл, испытывающий слабость к кошкам, не бросился спасать непонятно от чего котенка. А это, как вы понимаете, очень мешает Хойглу, который в это время будет пытаться избавиться от непрошеного гостя. При

Floigan Brothers будет присутствовать масса самых разных миниигр, которые смогут еще больше разнообразить игровой процесс. Среди них будут и прятки, и гонки, и ловля котят, и множество всякой всячины. Но не стоит думать, что роль миниигр будет ограничиваться лишь развлечением самого игрока. Чаше всего с их помощью надо будет поднимать настроение Мойглу, одному из братьев. Хойгл будет даже учить своего брата разводить цыплят!

В Floigan Brothers игрок должен управлять двумя братьями-неудачниками, помогать им решать различные проблемы, и все это в огромном красочном и немножечко безумном мире.

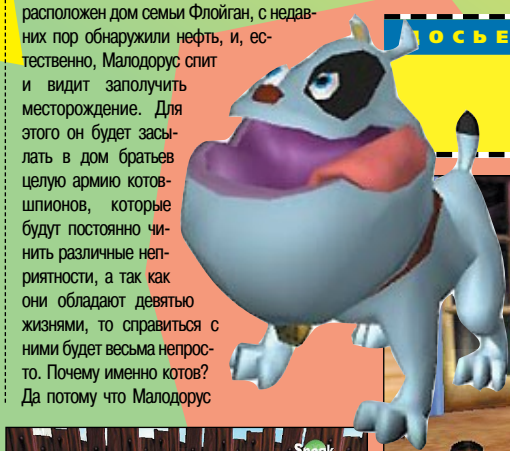
виде этой сцены понимаешь, на что пошли создатели игры только для того, чтобы развеселить сидящего перед экраном игрока. Но если бы только коты! С них список проблем только начинается.

Вообще, игра состоит из множества различных головоломок, разгадать которые порой будет совсем непросто. Помимо этих пресловутых паззлов, по словам создателей проекта, в



Н о ее выход постоянно откладывался, и даже сами разработчики игры не могли сказать ничего внятного по поводу того, что же мы, в конце концов, сможем увидеть в финальной версии продукта. Любители видеоигр уже давно потеряли всякую надежду на то, что невероятная задумка компании Visual Concepts, наконец, увидит свет. Тем более неожиданным и приятным событием стала недавняя акция компании-разработчика, которая провела просто сногшибательную пресс-конференцию, на которой она расставила все точки над i. Наконец-то завеса тайны и неопределенности, за которой разрабатывался проект, начала приподниматься. То, что было выставлено на всеобщее обозрение, вызвало легкий шок у многих присутствовавших. Такой игры на Dreamcast еще не было!

В **Floigan Brothers** воплотилось все лучшее, что мы видели доселе в других играх на консоли от Sega. Сюжет игры по своей сути достаточно незатейлив и прост. Это не те интриги, которые так искусно плетет великая Square, досконально продумывая каждый аспект своего очередного шедевра. В **Floigan Brothers** игрок должен управлять двумя братьями-неудачниками, помогать им решать



Досье

Платформа: Dreamcast **Жанр:** Платформер
Издатель: Sega **Разработчик:** Visual Concepts
Онлайн: www.sega.com
Дата выхода: Март 2001

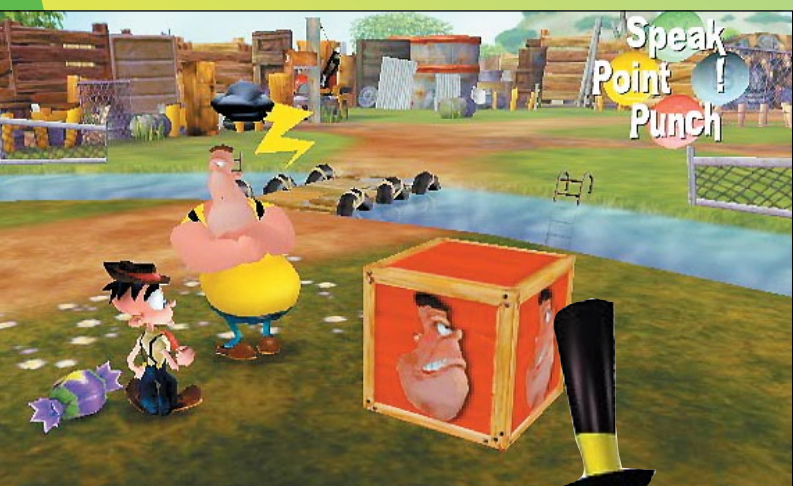
Well, natch. You're a genius. You know a lotta things I don't know.

Уникальный визуальный ряд Floigan Bros. заставит поверить, то вы смотрите настоящий трехмерный интерактивный мультфильм.

К тому же братья оказались еще на редкость трусливыми: то они темноты боятся, то высоты, то пауков. Поэтому, по мере прохождения игры, геймеру придется приложить немало усилий, чтобы перевоспитать братьев — научить их бояться (здесь наблюдается некое сходство с тамагочи). Свои результаты воспитания персонажей мы сможем записывать на карточку памяти, чтобы впоследствии переносить их... в следующие части игры! Да, да, именно в следующие серии! Разработчиками уже официально заявлено, что продолжение этого шедевра непременно выйдет в свет. Ходят упорные слухи, что в следующих сериях братья-неудачники отправятся на Дикий Запад, на необитаемый остров и даже в космос. Ну а если все эти грандиозные планы воплотятся в жизнь, то можно себе представить, чем это грозит обернуться. На Dreamcast появится свой собственный игровой сериал, подобный тем, которые уже давно есть на других платформах. А учитывая возможность связывать все серии воедино с помощью VMU, то сложно себе представить, какое веселье кроется за всем этим!

мо пауков, Мойгл боится еще и темноты. И так до бесконечности...

Все, что мы увидим в конечном варианте этого проекта, будет чем-то напоминать безызвестные игры компании Ubisoft с их потрясающими анимацией и графикой. Вообще, по словам создателей проекта, в своем творении они стремились превзойти такие хитовые продукты, как Sonic Adventure и Climax Landers. Стремилась произвести такой же переворот, как в свое время совершила Sonic Adventure. Так что, как вы сами понимаете, планку разработчики поставили себе достаточно высокую. Что же, будем надеяться, что им удастся превзойти эти популярные надувающие творения. По своим размерам игра должна быть очень большой и глубокой. Для ее быстрого прохождения, по словам создателей проекта, геймеру понадобится не менее шестнадцати часов. Но это именно для того, чтобы просто «пробежать» игру от начала до конца, не углубляясь в решение различных ее ответвлений. В этом она отчасти сравнима с Donkey Kong 64 на Nintendo64: помимо главной сюжетной линии



Говоря о **Foigan Brothers**, стоит отдельно обратить внимание на графическое исполнение игры. Помните, когда в самом начале девяностых на экранах появились первые диснеевские мультфильмы? Помните, как их непревзойденное качество поразило нас? То же самое ждет вас и в случае с **Foigan Brothers**. Вообще, этот проект выглядит как отличный мультфильм, только в трехмерном пространстве. Графика полна красок и очень динамична. Разработчики уделили большое внимание деталям. По словам самих создателей, игра не будет тормозить. Практически все (!) повстречавшиеся на пути предметы будут интерактивными. Их можно будет каким-либо образом использовать для продвижения в игре. Вновь обратимся к примеру: Мойгл до смерти боится пауков. И для того чтобы ему помочь, Хойглу придется собрать из подручных средств своеобразную паукобойку и научить Мойгла ею пользоваться. Или собрать фонарик, так как, поми-

в ней будут присутствовать и альтернативные варианты, не имеющие особо важной роли, но привносящие в игру некий определенный шарм.

Да, судя по всему, на консоль от Sega вновь выйдет еще один просто невероятный по своему содержанию проект. Он отчасти сравним с **Head & Shoulders** — все в одном. Будем надеяться, что создатели **Foigan Brothers** смогут выдержать в игре правильный баланс, не смешав все очевидные достоинства своего детища в кучу. Сейчас проект выглядит очень многообещающим! Надеюсь, что за оставшееся в время создатели сделают игру еще лучше и качественнее. Так что ждите громкой премьеры — **Foigan Brothers** просто нельзя пропустить мимо! Будем надеяться, что выход проекта вновь не отложат на неопределенный срок и вновь не окутают завесой тайны.

Интернет-магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,

по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт-Петербурге:

eshop@litepro.spb.ru

e@shop
<http://www.e-shop.ru>

(095) 258-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

(812) 311-8312



Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$229.99 HOT! DreamCast (US)	\$19.99 HOT! (DC) удлинитель для джойстика	\$99.99 Concept 4 Racing Wheel	\$35.99 Сумка для Dreamcast
\$79.99 Dreamcast FREE Challenge (DC) Ferrari F355	\$69.99 CAUTION! SEAMAN (DC) Seaman с микрофоном	\$65.99 NEW Toy City 2 (DC) Power Stone 2	\$55.99 Poo-Chi
\$229.99 NEW Nintendo 64 Pikachu (US)	\$39.99 Controller N64	\$89.99 Legend of Zelda: Majora's Mask	\$89.99 Perfect Dark
\$99.99 GAME BOY COLOR (Color) Game Boy	\$57.59 GAME BOY POCKET Game Boy Pocket	\$46.99 GAME BOY COLOR DINOSAUR (Color) Dinosaur	\$24.29 GAME BOY True Lies
\$499.00 СКОПО! (US) Sony PlayStation 2	\$149.99 NEW (US) PS One	\$7.99 Medi Evil 2 (PAL) Medi Evil 2 (на рус. яз.)	\$9.99 Special price (US) Nanotek Warrior

ШТОРМ

Олег Коровин

0.56

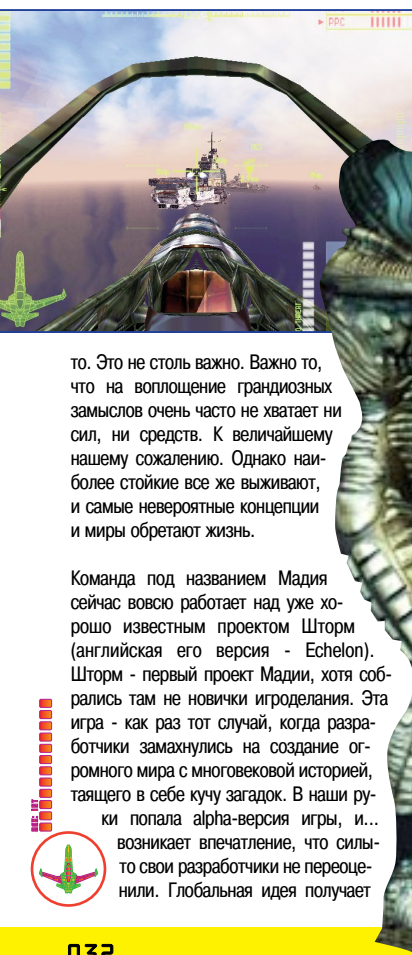
Существует два подхода к созданию игр. Можно делать просто игру. То есть геймер попадает в созданное авторами интерактивное окружение и выполняя то, что от него требуется, продвигается по сюжету к развязке, в которой, как правило, все тайны раскрываются, недосказанности исчезают, и перед глазами играющего предстает понятная ему во всех деталях картина.

Есть и другой подход. Иногда разработчики берутся за создание целого мира. Сначала возникает не идея самой игры, а обрисовывается лишь общая концепция вселенной. В умах дизайнеров, художников, программистов возникает комплексная картина мира, его история, законы, по которым он существует, перспективы развития и т.д. А игра, которая впоследствии возникает, оказывается лишь частью этой вселенной, но никак не охватывает ее целиком.

Именно такой подход к гейм-мейкерству наиболее характерен для российских разработчиков. Наверное, дело в «загадочной русской душе». А может, в том, что нам в детстве недо читали сказок. Может, еще в чем-



Чуть ли впервые для российской игры арт к Шторму хочется использовать в качестве обоев.



то. Это не столь важно. Важно то, что на воплощение грандиозных замыслов очень часто не хватает ни сил, ни средств. К величайшему нашему сожалению. Однако наиболее стойкие все же выживают, и самые невероятные концепции и миры обретают жизнь.

Команда под названием Мадия сейчас вовсю работает над уже хорошо известным проектом Шторм (английская его версия - Echelon). Шторм - первый проект Мадии, хотя собрались там не новички игроделания. Эта игра - как раз тот случай, когда разработчики замахнулись на создание огромного мира с многовековой историей, таящего в себе кучу загадок. В наши руки попала alpha-версия игры, и... возникает впечатление, что силы-то свои разработчики не переоценили. Глобальная идея получает

вполне достойное воплощение. Итак, история. Рассказывать ее можно очень долго - сценаристы потрудились на совесть. Так что остановлюсь лишь на основных событиях. 2351 год. Игрок выступает в качестве бойца сил Звездной Федерации, ведущей войну на планете Велиан с ее обитателями. А дело все в том, что на Велиане были обнаружены артефакты некой инопланетной цивилизации, исследование которых позволило открыть технологию нуль-транспорти-

ровки. Нуль-т станции были

тут же построены во всех

мирах, входящих в Федера-

цию. Однако в один прекрас-

ный день все они оказались

под контролем велианцев -

благодаря встроенному в

нуль-т станции устройству.

Началась война. И нас призвали.

Шторм представляет собой симулятор с

примесью action - так определяют игру сами

разработчики. По большому счету, это са-

мый настоящий симулятор. Просто особо

ортодоксальные геймеры и журналисты мо-

гут сказать, что не может идти речь о ре-

алистичной имитации полетов на технике, ко-

торая существует только в далеком буду-

щем. Однако симулятор - это ведь не про-

сто слово-синоним имитации. Это, так ска-

зать, состояние души. Так что все, кому лень

ждать 350 лет до изобретения гравилетов, смогут проверить их в деле уже совсем скоро. Летательных аппаратов будет очень много. 23 вида гравилетов - основная ударная сила, также сможете «покататься» на огромных транспортных судах и авианосцах. А среди ваших противников, помимо королей неба, окажутся и наземные юниты (танки, артиллерия, турели), и даже водная техника.

О том, что перед нами именно симулятор, убедиться довольно просто. Стоит хотя бы взглянуть на список клавиш управления. По-



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: симулятор/action

Издатель: Buka Entertainment

Разработчик: Мадия

Онлайн: www.storm.ru

Дата выхода: весна 2001

началу я здорово испугался. Движение: вперед-назад, вправо-влево, вращение вправо-влево, «стрэйфы» (насколько вообще это понятие применимо к подобной игре), перемещение по вертикали вверх-вниз. И это только движение. А есть ведь еще управление системой наведения, оружием, радиосвязь и много чего еще. Предчувствуя веселое обучение полетам, я загрузил тренировочную миссию. К счастью, все оказалось не так страшно. Управление хотя и громоздкое, но вполне удобное. Очень многие клавиши нужны лишь для предоставления игроку возможности осуществлять особо хитрые маневры и тактические приемы. В основном же используется лишь половина всего этого управленческого арсенала. Так что уже через пять минут я вовсю рассекал на своем Tornado и горел желанием ринуться в бой. Случай не замедлил представиться. Моим первым заданием стало сопровождение

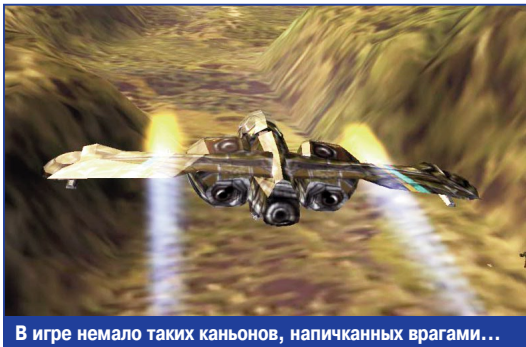
транспортного корабля в составе небольшой эскадрильи. При этом сказано было, что командование доверило корабль пилоту-недоучке (мне то есть) лишь потому, что началась война, а то не видать бы мне истребителя еще много лет. И еще было строго-настрого запрещено прикасаться к гашетке. Вот и летай тут. Но самое-то интересное, что наш отряд попал в засаду. И что тут делать? Командование тут же велело мне возвращаться на базу, сказав, что в заварушке и без

понимаете, проигрыва в войне этот инцидент означать не может. И даже появление надписи game over он не гарантирует. После провала кампании, как правило, продолжается. Просто в зависимости от ваших действий будет изменяться ситуация на фронте, что и определит приказы, которые вы получите дальше. Впрочем, есть и случайно генерируемые миссии, которые не несут никакого серьезного значения. От их выполнения или провала зависит лишь ваша карьера. Кому-то это может показаться скучным, но

том, что практически никогда мы не действуем в одиночку. Остаться в живых можно лишь при согласованности действий всей эскадры. Таким образом, решается вопрос об ограничении свободы игрока. Никаких ог-

мне здорово напомнила по качеству графики тесты, на которых демонстрируются возможности железа. Таких реалистичных ландшафтов нет еще, пожалуй, нигде. Казалось бы, под нами всего лишь безжизненные го-

Чем разработчики могут по праву гордиться, так это графическим исполнением Шторма. Когда я впервые увидел игру в движении, она мне здорово напомнила по качеству графики тесты, на которых демонстрируются возможности железа.



В игре немало таких каньонов, напичканных врагами...



Перед нами один из самых перспективных российских проектов.

меня разберутся. Но вроде неудобно как-то бросать эскадрилью корабль. И все-таки на базу я вернулся. Наверное, слишком хорошо вошел в роль, так что армейская дисциплина взяла верх над моральными принципами. Миссия оказалась проваленной. А ведь это была почти штатная ситуация. Если вы уже злитесь на разработчиков за непродуманность структуры миссий, то зря. Они-то как раз делали все отлично. Сами представьте. Вокруг война. Игрок - не главнокомандующий, а всего лишь курсант. И никому до него дела нет. Решения приходится принимать самому. Если действуете удачно, миссия выполнена, да к тому же вы убили кучу врагов и героически спасли жизнь боевому товарищу - получите повышение в звании. Однако задание может оказаться и проваленным. Сами

мы на войне, а армейские будни должны состоять не только из праздников в виде битв за всю планету, но и самых обычных патрулирований и отстрела случайно забредших к нам вражеских юнитов.

Выполняя задание, игрок волен делать все, что угодно. Может вообще улететь в другой конец карты - это не запрещено, потому как в игре нет деления на уровни; так что облететь весь континент, где разворачиваются события, вполне реально. Просто ваш полет может занять несколько часов. Впрочем, скорее всего вас просто убьют. Дело в

раничений нет. Хочется лезть в пекло - никто не запрещает. Но последствий избежать не удастся. Таким и должен быть реализм.

Чем разработчики могут по праву гордиться (помимо всего прочего), так это графическим исполнением Шторма. К моему величайшему сожалению, скриншоты не могут передать всей красоты происходящего. Когда я впервые увидел игру в движении, она

ры, но как здорово они смотрятся с высоты! И никакой пикселизации при снижении. Сами гравилеты - это тоже произведение искусства. На каждый из них потрачено до 2000 (!!!) полигонов. Вы только вздумайте. Великолепные эффекты освещения. Солнце, которое действительно слепит, если лететь прямо на него. Если сбитый противник взрывается прямо перед вами, на мгновение вообще ничего не видно из-за ослепительной вспышки. При этом она выглядит не как покрашенный белой краской экран, а именно как взрыв. Если корабль взорвется чуть дальше от игрока, то эффект будет уже другим. Небо описывать вообще бесполезно. Надо просто видеть.

Похоже, на игровом небосклоне вот-вот взойдет новая звезда. Проект просто не может не иметь успеха. Игра великолепна сама по себе, относится к довольно редкому жанру, представляет собой не просто симулятор Второй Мировой, а мир, интересный и помимо, собственно, игры. Что еще нужно? Чтобы все это было на русском языке..



Неважно, какая скорость у тебя.
ВАЖНО, КАКАЯ СКОРОСТЬ у ТВОЕГО ПРОВАЙДЕРА!



Интернет-карты
Вы можете приобрести:





Служба технической поддержки:
 тел.: 995-5550, 729-3333, e-mail: support@mtu.ru
 http://dialup.mtu.ru

- в кассе МТУ-Интел по адресу:
Смоленская площадь, д. 6/13, стр. 3;
- в кассах ФКБ Гута-МГТС;
- у официальных дилеров МТУ-Интел.

Все что ни делается — к лучшему. Все что не делается — тоже. Таков закон природы, который, к счастью, является для всего прогрессивного и регрессивного человечества не менее обязательным для исполнения, чем тот же закон всемирного тяготения. Вообще, природа — великая сила, и всегда берет то, что ей по праву принадлежит.

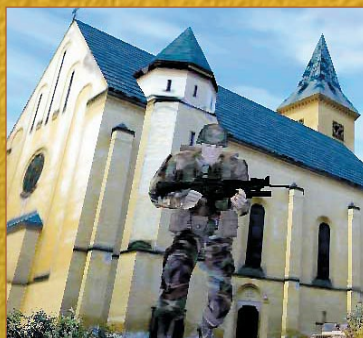
Н апример, как вы считаете: возможна ли просто дружба между мужчиной и женщиной? А между двумя мужчинами? Или все же природа в итоге хватается свое? Совершенно верно. Берет. Но и не только она. В первом случае мужчина берет женщину, а во втором мужики — заначку и идут искать третьего. Очень похоже дело обстоит и с разработчиками компьютерных игр. Какими бы они ни были извращенцами, но против природы не попрешь, и им рано или поздно приходится собираться с силами и отправляться на поиски издателя, который возьмется бы познакомить мир с их шедевром. Иногда с проектами происходят странные метаморфозы, и в результате из-под компиляторов разработчиков выходит совершенно не то, что они планировали с самого начала. Подобная любопытная история произошла и с игрой **Operation Flashpoint**. Возможно, что именно роковое стечение обстоятельств и позволит нам в скором будущем познакомиться с самым настоящим, даже не игрушечным, хитом.

Работы над проектом начались в далеком 1997 году, когда о чешской компании Bohemia Interactive Studio нам было известно примерно столько же, сколько сейчас — о первом и по совместительству последнем монгольском космонавте. По-быстрому нарисовав несколько строчек кода и пораз-

мыслив над игровой концепцией, уже в 1998 году чехи умудрились подписать со знаменитой Interactive Magic контракт на разработку шизоидного фантастического 3D-action'a под кодовым названием Poseidon. Вскоре игра сменила свое название на Flashpoint и собралась взглянуть на свет летом 1999 года. Однако в первоначально запланированном виде проект так и не был завершен. Произошло это по причине того, что в боссах Interactive Magic проснулись охотничьи инстинкты, в результате чего акулы электронного бизнеса, повинувшись зову природы, покинули море компьютерно-игрового издательства, отправившись в новые края. Однако чехи, благодаря наличию поблизости источников чешского пива, не стали впадать в отчаянье. Напротив, выпив по пидатой кружке хмельного напитка, они приняли трезвое решение расширить свою ком-

панию и кардинально пересмотреть концепцию игры. В итоге все сошлось на том, что в настоящее время просто необходимо создать полноценного конкурента знаменитых Delta Force и Rainbow Six. После оглашения результатов совещания на разработчиков напали огромные деньги, подосланные новыми издателями. От них ребята отбиться не смогли. И работа над новой **Operation Flashpoint** закипела, словно асфальт под жарким зимним Солнцем Зимбабве...

Действие игры происходит в годы «холодной войны», когда к власти в далекой и никому не известной стране СССР пришел некий Миша Горбачев. Проводимые им реформы почему-то не пришлись по нраву некоторым представителям гомо сапиенс, относящимся к правящим кругам. Чтобы исправить ухудшающееся, по их мнению, положение вещей и вернуть народу водку по 3,62 рубля, реакционеры подняли мятеж, стараясь не уронить его как можно дальше. Однако прогрессивное руководство страны вовремя обратилось к НАТО, попросив эту благотворительную организацию помочь в деле борьбы за свободу и антиалкогольную кампанию в СССР...



Европейская архитектура во всей красе.



Вячеслав Назаров

OPERATION FLASHPOINT

редоточится на воплощении в жизнь приказов командования, а не собственных мечтаний фрейдистского характера, то в игре вполне реально дослужиться до звания настоящего полковника, в подчинении которого окажется немало воинов.

В отличие от аналогичных проектов, где игроки могут издеваться над 4-6 подчиненными, в **Operation Flashpoint** в их взвод смогут одновременно попасть сразу 12 бойцов. При этом отряд будет формироваться из более чем 30 различных типов солдат: гранатометчиков, любящих одноименные фрукты, односторонних снайперов, саперов, путающих пластид с пластилином, и многих других. Разумеется, каждый из них обладает уникальными способностями и экипировкой. Поэтому правильная кадровая политика является определяющим фактором (не)успешного выполнения любой миссии. Среди тех сокровищ, что наверняка попадут в арсенал натовских головорезов, уже сегодня можно назвать таких постоянных участников различных вооруженных конфликтов, как M16, M203, наш родной АК47, пулемет М60, ракетницы, ручные и дикие гранаты, дымовые шашки и шахматы, противопехотные мины, бомбы с часовым механизмом, приборы ночного видения, оптические прицелы.

Кроме богатого выбора пушечного мяса и приправ к нему, **Operation Flashpoint** сможет похвастаться еще одним безусловно заслуживающим внимания игровым элементом, который доселе не встречался в жанре. Во время выполнения опасных и даже совершенно

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: 3D-action/тактика
Издатель: Codemasters Разработчик: Bohemia Interactive Studio
Онлайн: <http://www.flashpoint1985.com> Дата выхода: март 2001

Естественно, в **Operation Flashpoint** игрокам предстоит превратиться в обыкновенного натовского спецназовца, который, сражаясь за свободу советского народа, получит возможность значительно продвинуться по служебной лестнице. Фактически, эта командировка может стать настоящим эскалатором для его карьеры. Разумеется, направление движения чудесной лестницы зависит исключительно от того, с каким успехом будут выполняться благотворительные миссии. В том случае, если основное внимание бойцов сос-

безобидных миссий бойцы получают возможность залезть в кабину и почувствовать себя хозяином одного из 32 водоплавающих, воздушных или земледельческих транспортных средств. В их число в игре войдет не только стандартная военная техника, такая как вертолеты, джипы и танки, но и вполне мирные автомобили и автобусы. При этом разработчики обещают приложить все усилия к созданию натуральной физической модели всего транспорта, что может сде-



Lens Flare в позиции лежа. Что-то еще придумают разработчики?



Последний раз подобную детализацию мы видели в демках Rage. Но теперь увидим все это в хорошей игре.

Операция Flashpoint интересной еще и любителям всевозможных симуляторов.

Еще одним элементом, которым игра сможет похвастаться перед своими братьями по жанру, является нелинейная структура миссий. От качества выполнения миссии зависит не только изменение количества и качества звездочек на погонах. Помимо этого, по результатам предыдущего задания будет составляться следующее.

Operation Flashpoint, без сомнения, выделится также и своим графическим



Отряд будет формироваться из более чем 30 различных типов солдат: гранатометчиков, любящих одноименные фрукты, одноглазых снайперов, саперов, путающих пластику с пластилином, и многих других. Разумеется, каждый из них обладает уникальными способностями и экипировкой..

оформлением. В первую очередь это касается моделей персонажей и техники, принимающих участие в боевых действиях на благо СССР. Все они являются точной копией самых что ни на есть настоящих солдат и их железных помощников. Причем это касается не только статичного изображения. Двигаться персонажи Operation Flashpoint должны не менее симпатично и натурально, чем стоят. Как хвастаются перед чешками и прочей обувью разработчики, перед этим изрядно накачавшись родным чешским пивом, они создали собственную технологию motion capture, которая позволяет им добиться максимально реалистичных движений своих виртуальных отпрысков.

Естественно, движок Operation Flashpoint обеспечит реализацию целой кучи «real-time lighting»-эффектов, с помощью которых в первую очередь обеспечивается смена дня и ночи. Но при этом любоваться идеальными закатами и рассветами в игре не получится. Для того чтобы природа Operation Flashpoint не отличалась от своей реальной коллеги, в ней будет присутствовать полный

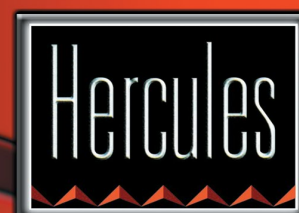
набор стихийных гадостей, таких как туман, дождь, снег, град и, возможно, даже цунами.

Большое внимание разработчики уделяют и такому неотъемлемому атрибуту, как многопользовательская игра. Строго говоря, все ее разновидности будут так или иначе относиться к старым, но не всегда добрым Deathmatch и Capture The Flag. Например, игроки получат возможность вдесятером устроить уличные бои в деревне Кукуево, выяснить отношения в вертолетной дуэли или устроить драку двух команд за какой-нибудь особняк. Но, пожалуй, одним из самых интересных вариантов является игра двое на одного. В ней смогут принять участие три человекообразных бойца и огромное количество их виртуальных подчиненных. После того, как команды сформированы, один из бойцов запирается на военной базе, а двое оставшихся пытаются выкурить его оттуда всевозможными способами и сортами табака. Выигрывает тот, кто сможет побить рекорд несчастной лошади, погибшей от никотина.

Как видите, Operation Flashpoint является весьма интересным проектом, который смог появиться на свет лишь благодаря чистой случайности и такой же вере разработчиков в то, что Природа сама знает, какие игры ей нужны. А если еще раз вспомнить о том, что все что ни делается — к лучшему, то в светлом будущем Operation Flashpoint можно не сомневаться.



ДВА ИМЕНИ ОДНОГО ЛИДЕРА



GUILLEMOT MAXI BOOSTER - серия высококачественных активных колонок, обладающих современным дизайном, высокой мощностью и кристально чистым звучанием.

Звуковые платы **MAXI SOUND FORTISSIMO** и **MUSE** - идеальное решение для мультимедиа приложений и игр с трехмерным звуком.

MAXI STUDIO ISIS - звуковая студия для композиторов, музыкантов, DJ, работников радиостанций и других специалистов, работающих со звуком.



Видео платы **HERCULES 3D PROPHET II** на базе графических процессоров nVidia GeForce II обеспечивают потрясающее быстродействие и отличное качество изображения в играх и деловых приложениях.

HERCULES DV-ACTION! - плата цифрового интерфейса FireWire (IEEE 1394) обеспечит максимально быструю передачу цифровых данных в компьютер от периферийных устройств.



Сканеры **GUILLEMOT MAXI SCAN** и **HERCULES SCAN@HOME** Элегантный дизайн, высокая скорость сканирования и качественное изображение сделают эти сканеры Вашим надежным помощником дома и в офисе.

Продукцию **GUILLEMOT** и **HERCULES** спрашивайте в салонах и магазинах:

САЛОНЫ COMPU LINK 935-8881 • МАГАЗИНЫ ТЕХНОСИЛА 966-0101 • МАГАЗИНЫ ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС 916-0010 • МЕГАТРАDE (М.БЕГОВАЯ) 945-4960, 945-4961 • НПК НИТА (М.ФРУНЗЕНСКАЯ) 245-7332
NORD COMPUTERS (М.КРАСНЫЕ ВОРОТА) 207-0048 • NORD COMPUTERS (М.СОКОЛ) 195-9573 • VAY CO (ВВЦ) 181-9293 ДОБ.18 • СТАРТМАСТЕР (ТВК "САВЕЛОВСКИЙ", "ГОРБУШКА", ВВЦ) 216-1123
ФОРМОЗА (М.ДМИТРОВСКАЯ) 210-4400 • ФОРМОЗА (М.КИТАЙ-ГОРОД) 917-0009 • ФОРМОЗА (М.ВОЙКОВСКАЯ) 150-0791 • ФОРМОЗА (М.БЕЛЯЕВО) 330-1301 • ВОБИС-КОМПЬЮТЕРС (ТВК "САВЕЛОВСКИЙ") 784-7245
FLASH COMPUTERS (М.ЛУБЯНКА) 924-3222 • ЛАНДАТА (М.КРЫЛАТСКОЕ) 412-5145 • ЛАНДАТА (М.МОЛОДЕЖНАЯ) 937-0455 • ЛАНДАТА (М.РИЖСКАЯ) 937-2644 • ИМИДЖ.РУ (М.НОВОСАВОДСКАЯ) 737-3727
SONAR SERVICE (ТВК "ГОРБУШКА") 737-4833 • ИГАЛАКС (М.ПЕТРОВСКО-РАЗУМОВСКАЯ) 488-2474 • FLAKE COMPUTERS (М.ОКТЯБРЬСКАЯ) 236-9860

подробная информация и техническая поддержка на www.guillemot.ru и www.hercules.ru

Торговые марки **GUILLEMOT** и **HERCULES** являются зарегистрированными торговыми марками **GUILLEMOT Corp.**

WARRIOR KINGS

Сергей Дрегалин

Во-первых, стратегия. Во-вторых, трехмерная. В-третьих, фэнтезийная. В-четвертых, с целой плеядой интересных особенностей... Разве этого недостаточно?

МИР — ШТУКА ВОИНСТВЕННАЯ

Представьте себе мир, который обосновался в неведомых краях средневековья. Добавьте туда множество рас, которые мелькают на страницах фэнтезийных книг, — эльфы, гномы, нежить, некроманты и их с ними. Сдобрите это все огромной могущественной империей, которая рухнула под собственным весом, подтачиваемая и изнеможенная постоянными внутренними распрями. Представили? Тогда — добро пожаловать, наше знакомство с **Warrior Kings** начинается именно с этого места.

Ваша неизменно благородная цель — установить порядок на просторах бывшей империи. Вершить мирные дела — то есть воевать. Понятно, что никто так просто под ваши знамена не встанет, и поэтому придется по-дружески убедить своих соседей, мол, давай-ка ты ко мне в дружину... ух, волчина позорный!

Собрав правдами и неправдами верную рать, вы отправитесь в походы к соседям. Подготовив свои исключительно трехмерные войска на не менее исключительном трехмерном ландшафте, вы можете переходить к штурму укрепленных бастионов противника. Такой штурм осажденных крепостей должен стать воистину захватывающим зрелищем — никакой схематичности, присущей двухмерным играм. Воины будут лезть на стены, таранные орудия — выламывать крепостные ворота, катапульты — посылать одно за другим огненные ядра, под град стрел, пущенных лучниками, защищающихся... Красота! Если еще и горящей смолой будут со стен поливать, то тогда **Warrior Kings** получит статус «официального наглядного пособия по осаждению крепостей для средних классов».

Впрочем, сражения будут происходить и на открытых пространствах. Тут уж придется хорошенько подумать о том, как расставить свои многочисленные войска, какие боевые построения применить, как использовать каждый географический нюанс окружающей территории... Для более четкого представления здесь будет уместно вспомнить **Shogun** — сражения **Warrior Kings** в общем и целом повторяют баталии этой игры, равно как и использование тактических приемов. Например, копейщики отлично справляются с кавалерией, кавалерия — с пешими воинами, пешие воины — с лучниками, а лучники — с копейщиками, и далее по кругу. В общем, однозначно самых сильных подразделений в игре нет — успех зависит в первую очередь от правильности выбранной стратегии и умелого применения тактических приемов.

Warrior Kings состоит из набора миссий, в каждой из которых есть определенный набор заданий. Где-то нужно выполнить диверсионную операцию, где-то захватить вражеский город, где-то удержать силы

Цитата от разработчиков: «Мы хотим сделать игру доступной. У игрока не должно возникать трудностей при управлении армией из 600 воинов. Тьфу, пара пуштыков! Другой вопрос — как одолеть этими силами тысячный легион противника...».

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: 3D fantasy RTS

Издатель: Sierra Entertainment Разработчик: Black

Cactus Интернет: <http://www.blackcactus.com/blackcactus.htm>

Дата выхода: 30 мая 2002 года



Эпические сражения должны найти отклик в сердце каждого.

противника до прибытия подкрепления, а где-то первое, второе и третье вместе... В общем, задания чрезвычайно разнообразны, и какие цели поставит очередной изящный поворот непредсказуемой сюжетной линии — не угадаешь.

В ПОХОД ЗА СЛАВОЙ. ПЕШКОМ.

Общая картина должна вырисоваться достаточно четко. Теперь давайте пройдемся по ярким штрихам, которые завершат предварительный портрет игры.

Экономическая часть. Удивлены? Я и сам неожиданно открыл эту интересную сторону **Warrior Kings** — не просто банальный менеджмент ресурсов, а полноценная экономическая часть, которая немногим уступает экономике «Войны и Мира». Армия — это, конечно, хорошо, однако эту ватагу еще и прокормить надо. А ест она — о-го-

Кстати, о них родимых. Помните, где воссоздается империя? Правильно, в темном и дремучем средневековье. А тогда, как известно, были некоторые проблемы с нуль-транспортровкой и гиперпространственными прыжками. Ну не отладили в то время мудреную технику и поэтому все больше предпочитали ходить на своих двоих. Отсюда новая проблема — армию-то нужно к месту сражения доставить! И не мертвым грузом (попробуй промаршируй в доспехах

док. Скорее домой, в родной бастион трясти алхимиков с алфизиками, дескать, изобретите-ка и нам такие же. А то мы и на кол можем... Вот тут-то и начинается самое интересное. Ученые обязательно изобретут что-нибудь полезное, однако получить доступ ко всем технологиям будет невозможно. Это не «классика жанра», где исследование всех доступных знаний да дисциплин было лишь вопросом времени. В **Warrior Kings** иная схема — изучение какой-либо



Осада замков - интересно, а как она будет реализована в самой игре?



Игровая атмосфера чувствуется уже сейчас.

Цитата от разработчиков: «В многопользовательской игре могут принимать участие и игроки, и компьютер. Кстати, существует специальный режим Humans vs AIs — Warrior Kings будет поставляться с набором из нескольких десятков карт как раз для таких баталий».

го, караваном и солью не насытишь. Придется отправляться по окрестным землям да договариваться с крестьянами, чтобы трудились во благо отечества, доставляя на городские склады провиант. Не будет еды — не будет и армии, голодный воин — не воин.

Однако с палкой колбасы да батонном хлеба на врага не пойдешь. Оружие какое-то — а надобно. Поэтому, занимаясь подготовкой провианта, не нужно забывать и о добыче руды, из которой потом кузнецы-умельцы изготовят доспехи и мечи. Одним словом, забот у вас будет достаточно еще задолго до начала боевых походов.



Похуже, нам предлагают целый фэнтезийный мир: огромный и разнообразный.

неделю кряду!), а бодренными и свеженькими, чтобы в любой момент могли задать жару противнику. Поэтому — хочешь не хочешь — а придется снаряжать специальный военный обоз и не забыть положить в него побольше провианта. Армия во время похода съедает двойной паек — на природе, да под добрый эль...

Ладно, предположим, армию мы наняли, вилами вооружили, накормили — накормили и даже доставили до места сражения. А вражина ходит вокруг да усмехается, поблескивая легкими прочными доспехами и отменными мечами, бросая игривые взгляды на элегантные тяжелые орудия. Непоря-

технологии сокращает список открытых для дальнейшего исследования. Так что действовать тут нужно осмотрительно и с умом. В конечном счете именно выбранная технологическая схема и определит стратегию ваших боевых действий — кому-то с руки изучать порох, греческий огонь и осадные орудия, а кому-то религию, кораблестроение и торговлю.

Все для первого раза. Мы еще обязательно вернемся к этому милому и очень интересному проекту — ведь до выхода еще полно времени, и наверняка через несколько месяцев появятся новые материалы. Так что — будем ждать. И с нетерпением!

Вячеслав Назаров

DEVIL

MAY CRY

Первоначально планировалось, что новая игра окажется очередной серией знаменитой мыльной оперы Resident Evil.

согражданами мир демонов **Devil May Cry** покажется настоящим заповедником. В нем игрокам предстоит заниматься расследованием таинственных паранормальных, а иногда и тройконоormalных явлений. Все они, начиная с безобидного полтергейста, звенящего на кухне пустыми бутылками из-под елового сока, и заканчивая призраками, мешающими по ночам спать, окажутся связанными с Великой мстью, которую потусторонние силы задумали осуществить еще 2000 лет назад, логично предположив, что от живых ничего хорошего ждать не приходится. И вот, наконец, не выдержав издевательств со стороны посторонних обитателей, граждане призрачного мира начали воплощать в смерть свою мстю. На горе всем виртуальным персонажам и на радость игрокам, которые вновь получают возможность окунуться в кровавый душ фантазмагических приключений.

Настоящих ценителей жанра не сможет не порадовать тот факт, что выглядит игра практически безукоризненно. Рассматривая страшные, но симпатичные модели гадких монстров и поразительное окружение, начинаешь ловить свою уезжающую на отдых крышу на мыслях о том, что, возможно, единственное, чего не хватает для полного счастья, — так это ощущения на своих ладошках теплой крови поверженного врага. Все осталь-

Российской слон — лучший друг японского слона. А российский маньяк — лучший друг японского маньяка. Или даже не столько друг, сколько ученик. Ведь известно, что все более-менее интересные извращения берут свое начало в Японии. Что, в общем-то, неудивительно: в стране Восходящего Солнца самым первым в мире встает не только небесное светило. Поэтому любители нестандартных подходов к довольно стандартным вещам практически всем, что они знают и умеют, обязаны своим низкорослым узкоглазым товарищам. Причем восточная философия, кодекс чести древних японских извращенцев, которых аборигены островов называли самураями, постепенно внедряется и на

руководитель проектов Resident Evil и Dino Crisis — принял решение наделять грядущий хит полной самостоятельностью. В немалой степени такому развитию событий поспособствовал Hideki Kamiya, являющийся продюсером игры. «С самого начала проект задумывался как продолжение Resident Evil, но мне до смерти хотелось создать что-нибудь совершенно оригинальное. Я приставал с этой идеей ко всем своим коллегам, знакомым, прохожим на улице и, наконец, получил согласие руководства и 15 суток за циничное аморальное поведение», — похвастался нам руководитель проекта **Devil May Cry**.

Впрочем, для закаленных российской действительностью игроков в новой игре не содержится ничего такого, с чем они бы не сталкивались в реальной жизни. После всех приключений и ежедневных встреч с сумасшедшими



ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** action
Издатель: Capcom Co., Ltd **Разработчик:** Capcom Co., Ltd **Онлайн:** <http://www.capcom.com>
Дата выхода: II квартал 2001

оставшейся площади земного шарика. Например, недавно друзья рассказали мне про благородного маньяка, который никогда не насиловал женщин и детей. Такое поведение наверняка объяснялось тем, он являлся приверженцем японской культуры. Вообще, число любителей культурного наследия претендентов на Курильские острова постоянно растет. Во многом благодаря добрым и светлым японским компьютерным играм, посвященным кровавым событиям и жутчайшим происшествиям. Очередным проектом, развивающим эту тему, станет игра **Devil May Cry**.

Первоначально планировалось, что новая игра окажется очередной серией знаменитой мыльной оперы Resident Evil. Однако из-за слишком ужасного сюжета, о котором боятся говорить даже сами разработчики, Shinji Mikami —



Масса эффектов и большое количество персонажей компенсируется несовершенной анимацией.

Вся мощь PS2 ушла у Capcom на потрясающие фоны.

ное разработчики уже, кажется, реализовали.

Создавая **Devil May Cry**, японцы преследуют благородную цель: они пытаются сделать «самую крутую игру, которая смогла бы захватить мысли игроков хотя бы на все грядущее лето». И существует ненулевая вероятность того, что так оно и окажется. Поэтому, для того чтобы остаться гармонично развитой личностью и не просидеть все лето перед монитором, постарайтесь уже сейчас приучить себя к картам, вину и женщинам, чтобы потом было на что отвлекаться. Ведь даже японцы отдыхают отнюдь не только в виртуальных мирах.

Все-таки по-разному устроены русские и американцы. Если наши люди собираются в поход, пускай и очень далекий, то сразу приглашают с собой всех энтузиастов этого дела.

Обычно «этого дела» берется из расчета по две бутылки на человека в сутки. Совсем иначе обстоит ситуация с гражданами 51 соединенного штата. Если уж они выбираются за пределы собственной страны в какой-нибудь не слишком испорченный цивилизацией уголок, то предпочитают сразу брать с собой целую армию или вообще посылать вместо себя одних военных. Особенно ярко это проявляется на примере Ближнего Востока вообще и Ирака в частности. Ну, не любят почему-то представители страны со звездато-полосатым флагом усатого, как Никита Михалков, Саддама Хусейна. Впрочем, возможно, у них просто вкусы такие. А на вкус, цвет, размер, запах и цвет товарищей, кроме тамбовских волоков, не бывает. Например, недавно я встретил приятеля, который увлеченно разглядывал какую-то фотографию. Поинтересовавшись, кто это, я узнал, что: «Одна девчонка с пятого этажа». Однако то, что я увидел на картинке, меня не очень впечатлило. Более того — страшно разочаровало. О чем и было сообщено знакомому. На это он возмущенно ответил: «Тебя бы так с пятого этажа! Я бы на тебя тогда посмотрел...». Задумавшись о том, как меняют внешность подобные хирургические операции, я пришел к выводу, что вскоре подобная участь может постигнуть и несчастного Саддама со товарищи. Ведь прогрессивный Запад не оставляет попыток разобраться со своими ближневосточными оппонентами. И делает он это не только в реальности, но и в виртуальном мире.

Недавно несколько широко известных в узких кругах компьютерных компаний слились в экстазе создания игрового сериала, посвященного делу освобождения мира от всякой на американско-английский взгляд нечисти. Этими борцами за светлое виртуальное будущее оказались SCI, прославившаяся своей политкорректностью по такой симпатичной игре, как Carnageddon, и Pivotal Games, когда-то работавшая над Warzone 2100. Пер-

CONFLICT: DESERT STORM

вым пингвином, который вылетит из гнезда, свитого парочкой, окажется игра **Conflict: Desert Storm**. Она будет основываться на событиях, имевших место быть во время войны в Персидском заливе, когда доблестные американские войска чуть было не дали повод изменить известную поговорку: «В Багдаде все спокойно» — на более подходящую их правительству: «В Багдаде все покойны».

Возможно, **Conflict: Desert Storm** предназначена для тех американцев, которые не пожелали отдать священный долг своей Родине и теперь, покусанные совестью, пытаются вернуть хотя бы виртуальный долг. Впрочем, помимо них проект может оказаться интересным всем любителям милитаристских action-игр.

К сожалению, **Conflict: Desert Storm** не будет отличаться большой оригинальностью в плане игровой концепции. Стандартные миссии, стандартное снаряжение, стандартное управление. Сплошной стандарт. В результате она попадет в самую гущу бурлящей реки компьютерных боевиков. Однако бесславно утонуть в ней, повторив подвиг легендарного парохода «Ти-

танк», и уж тем более быть съеденной пираниями-конкурентами ей не грозит. Благодаря за это в первую очередь надо будет техническую реализацию игры. В **Conflict: Desert Storm** используется оригинальный движок, созданный Pivotal Games, который

компания SCI даже уже успела договориться с разработчиками об использовании движка в своем готовящемся проекте The Great Escape, создающемся по мотивам одноименного фильма гениального Стива МакКуина.

ДОСЬЕ

Платформа: PC, DC, PS 2 Жанр: action

Издатель: SCI Entertainment Group Plc

Разработчик: Pivotal Games Онлайн: <http://sci.co.uk>

Дата выхода: I квартал 2002



Примитивные графические решения придают игре некоторый шарм.

позволяет творить с изображением настоящие чудеса. Глядя на то, что происходит на экране, нельзя не согласиться с Алисой Льюиса Карролла, в свое время удивлявшейся, что мир «становится все чудеснее и чудеснее». Игра действительно выглядит потрясающе красиво. Поняв перспективность столь прогрессивной технологии,

Таким образом, **Conflict: Desert Storm** окажется очень красивой, но в то же время и очень обыкновенной игрой. Возможно, она сможет привлечь на свою сторону лишь патристически настроенных американцев да профессиональных путешественников по виртуальным мирам. Впрочем, до выхода игры остается еще довольно много времени, и нам остается надеяться, что разработчики все-таки сумеют в полной мере реализовать потенциал, который, безусловно, имеется в **Conflict: Desert Storm**.

BANG! GUNSHIP ELITE

Олег
Кафаров



На этот раз Ubisoft перед самым Новым годом представила на суд геймеров свой новый проект под названием Bang! Gunship Elite.

Известное игровое издательство Ubisoft, сделавшее себе имя на выпуске таких хитов, как Rayman, Evolution, Tonic Trouble и многих других, решило вновь приятно удивить своих поклонников.

Ubisoft приняла решение, что настала пора выпустить что-нибудь посвященное космической тематике. Ее новое творение — достаточно привлекательный космический симулятор. **Bang! Gunship Elite (BGE)** отчасти напоминает серии Colony Wars — именно эти игры, возможно, Red Storm Entertainment и взяла за основу при создании своего проек-



та. Особой оригинальностью сюжета **BGE**, к сожалению, не отличается. Здесь, как и в других играх подобного жанра, игрок будет находиться за штурвалом своего боевого звездолета, ему придется бороздить бесконечные дали вселенной, гоняясь и уничтожая на своем пути вражеские инопланетные кос-

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: Action
Издатель: Ubisoft Разработчик: Red Storm Entertainment
Онлайн: www.ubisoft.com
Дата выхода: 14 ноября 2000



мические корабли. Стоит отметить, что вести бои в **BGE** будет несложно, порой даже слишком легко, так как система управления построена очень грамотно, действует система самонаведения оружия. Исходя из всего этого, можно сделать вывод, что пройти ее за несколько

дней не составит игроку большого труда.

С точки зрения графического исполнения проект выглядит, как и все игры от Ubisoft, практически идеально. **BGE** четко выдает 30 кадров в секунду, что, учитывая огромное количество сногсшибательных спецэффек-

тов, очень даже неплохо. Звуковые спецэффекты также проработаны очень качественно. Единственным недостатком нового продукта, к сожалению, станет то, что в нем не предусмотрена возможность ведения игры через Интернет. Именно поэтому он, скорее всего, будет проигрывать игре под названием Starlancer, которая тоже скоро увидит свет и, скорее всего, станет настоящим хитом.

В целом, можно сделать вывод, что **BGE**, как и все игры от Ubisoft, будет отличаться исключительным качеством и продуманностью, и поэтому завоеует признание многих игроков.

Но, как это ни печально, все они практически одинаковы. Везде одни и те же картинги, машины из Формулы 1. Но в декабре этого года компания Infogrames грозит выпустить нечто из ряда вон выходящее.

Команда разработчиков из Team 17 Software решила представить на суд геймеров симулятор гонок на игрушечных радиоуправляемых машинках. Хочу сразу оговориться, что в этом жанре они не являются первопроходцами — до них подобные продукты уже делали. Однако в последнее время о существовании этого жанра, похоже, позабыли. По словам самих создателей игры, их новое творение намного быстрее, веселее, увлекательнее, больше, динамичнее и красивее,



ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: Racing
Издатель: Infogrames Разработчик: Team 17 Software
Онлайн: www.infogrames.com
Дата выхода: декабрь 2000



чем прошлые проекты этого жанра. В **Stunt GP** игроку будет предложено на выбор шестнадцать совершенно разных машин, а также целых двадцать четыре совершенно запутанных, сногсшибательных с точки зрения графики трассы. Помимо самих гонщиков, на трассах будут присутствовать и другие автомобили, постоянно мешающие вам на пути. Похоже, набор очков в гонках стано-

вится в последнее время все популярнее. Так вот, в **Stunt GP** игроку придется выполнять разнообразные головокружительные трюки, всячески пакостить своим соперникам, открывать различные секретные места и тем самым набирать очки. Впоследствии все набранные ранее очки игрок сможет использовать для приобретения новых деталей для своего автомобиля, улучшить его

STUNT GP

Какое бесчисленное множество гоночных симуляторов выходит в последнее время!

Олег Кафаров



характеристики. Говоря о графическом исполнении проекта, нельзя не отметить, что от аналогов игру выгодно отличает высокая детализация уровней, очень качественная яркая графика. Возможно, **Stunt GP** будет поддерживать опцию ведения игры через Интернет, что, несомненно, привлечет к ней еще большее внимание со стороны геймеров.

Подобного рода проекту на Dreamcast уже давно пора было появиться на свет. В силу своей явной неординарности, **Stunt GP**, судя по всему, будет пользоваться немалой популярностью среди любителей гонок.



GORKA MORKA



Олег Кафarov

От игры со столь оригинальным названием было бы логичным ожидать чего-то необычного, чего-то нового.

На самом же деле последнее творение компании Real Sports является лишь возрождением уже давно забытого проекта.

Концепция нового продукта состоит в следующем: два игрока должны ездить на бронированной машине, и в то время как один будет стремиться прийти к финишу первым, другой в то же самое время должен будет расстреливать на пути соперников. Звучит достаточно оригинально, не так ли? Но все это уже некогда было представлено на суд геймеров компанией Sega. Нынешний проект чем-то отдаленно напоминает Twisted Metal и Demolition Racer, хотя ни та, ни другая игра не передает полностью уникальной атмосферы **Gorka Morka**. Возможно, боль-

ше всего этот продукт напоминает Wipeout, так как и тут все оружие и все power-ups игроку придется собирать по ходу гонки. За причиненный другим участникам гонки вред игроку начисляются очки, на которые впоследствии можно будет провести апгрейд своего автомобиля или AI-напарника (в случае, если в роли второго игрока выступает компьютер). Жалко, что игра не предусматривает апгрейд живого напарника! Стоит обязательно отметить тот факт, что **Gorka**

Morka поддерживает возможность играть через Интернет. А так как этот проект одновременно выходит и на Dreamcast, и на PC, то это тот самый редкий случай, когда облада-

тели компьютеров и приставок, наконец, смогут сразиться между собой в одной онлайн-игре.

Мир **Gorka Morka** представляет собой некий огромный футуристический город, который населяют уже знакомые нам из Warhammer орки. Именно эти зеленые твари и будут на бешеной скорости развезать по многочисленным трассам игры и громить все на своем пути. Для пущего накала страстей создатели игры также предусмотрели и «живых» болельщиков. Во время гонок, в случае, если вы лидируете, вас будут воодушевлять толпы ваших фанатов — если нет, то никто на вас не обратит ни малейшего внимания.

Что ж, **Gorka Morka** является еще одним оригинальным и бесшабашным проектом на консоли от Sega. Именно таких продуктов доселе так не хватало всем нам. Остается только надеяться, что **Gorka Morka** сможет удовлетворить вкус самых взыскательных геймеров и займет достойное место в мировых чартах. ●



ДОСЬЕ

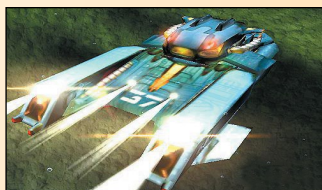
Платформа: Dreamcast Жанр: Action
Издатель: Ripcord Games Разработчик: Real Sports
Онлайн:
Дата выхода: ноябрь 2000

Aquanox является продолжением древней игры Archimedian Dynasty, представлявшей собой симулятор подводной лодки с сильным уклоном в action.

Удивительно, но те, кто говорит, что пить надо меньше, и те, кто утверждает, что пить надо больше, сходятся в одном мнении: пить надо. И ведь пьют. При этом обычно во время столь трогательного процесса периодически раздаются вопли, в которых при некотором напряжении ушных раковин можно различить тосты. Среди них особенной популярностью пользуется «За тех, кто в море!» И недавно я понял, почему. Ведь через некоторое время мы все там будем. Моментально. В море. По крайней мере, именно это обещает нам новая игра **Aquanox**.

Во второй серии подводной одиссеи игрокам предстоит стать отважным Эмеральдом «Dead Eye» Флинтом — наемником, рассекающим подводные просторы на пафосной субмарине цвета мокрый металл.

События **Aquanox** станут происходить в XXVII веке, когда человечество, уцелевшее после ядерной войны, вспомнит теорию старика Дар-



Вячеслав Назаров

AQUANOX

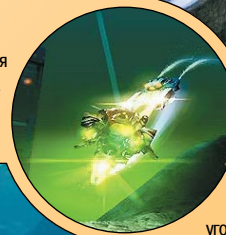
ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action
Издатель: Fishtank Interactive Разработчик: Massive Development
Онлайн: <http://www.massive.de>
Дата выхода: II квартал 2001

вина и начнет в массовом порядке возвращаться в воду: все равно 90% суши покроется оной. Однако и там несчастным не удастся найти покоя. Точнее, удастся, но только вечный. Дело в том, что антигуманные научные эксперименты, проводимые выжившими (из ума) людьми в белых халатах, приведут к массовым подводным землетрясениям. В результате откроется

огромное количество пещер, в которых многие века томились ужасные монстры и гадкие чудовища.

И Эмеральду Флинту придется бороться с выравшимися на волю негодями, чтобы спасти от них родное море. Для этого



ему предстоит принять участие в сражениях в каньонах и сложных системах пещер, посетить целые морские города и огромное количество других подводных уголков. Помимо древних монстров игроки будут вынуждены биться еще и с сумасшедшими согражданами, повстанцами и даже с гигантскими кальмарами, креветками и другими вегетарианскими продуктами.

На данном этапе разработки **Aquanox** выглядит достаточно забавно. Будем надеяться, что ей будет суждено стать не очередной мелкой рыбкой в мутной воде индустрии компьютерных развлечений, а, как минимум, рыбкой средних габаритов. ●



После колоссального успеха **Commandos** испанской компании **Pyro Studios** ничего не оставалось, кроме как приняться за создание продолжения. К счастью, в данном случае к своей задаче разработчики подошли более, чем ответственно.

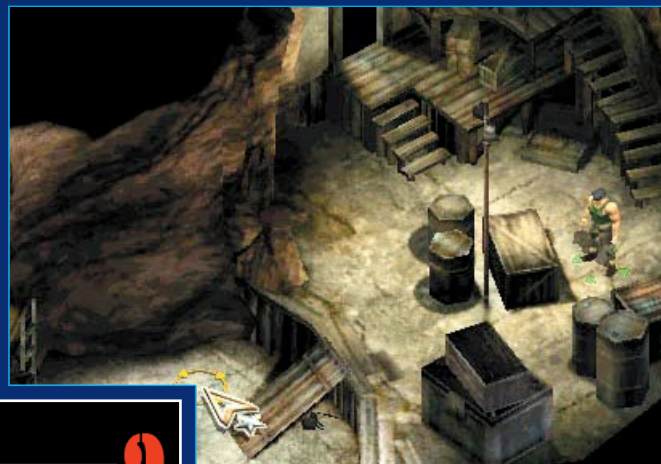
ВНИМАНИЕ-СУПЕРХИТ!

Известная также под названием "вторая самая ожидаемая игра на PS2 после MGS2", "**ZOE**" уже этой весной обещает доказать всем владельцам PS2, что они потратили свои "кровные" не зря. Игра выйдет ровно спустя год после японской премьеры приставки, в начале марта 2001 года, и будет поставляться на DVD в комплекте с игравельной демо-версией **Metal Gear Solid 2**.

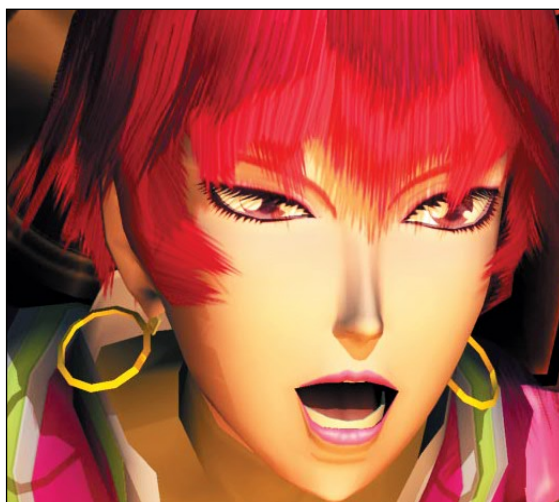
ZONE OF THE ENDERS



Дизайнеры **Metal Gear Solid** и **Tokimeki Memorial** объединили свои усилия в работе над "игрой, посвященной всем фанатам японских роботов". Героическая сага вперемешку с мелодрамой, **ZOE**, сочетает в себе игровой процесс, весьма походящий на **Virtual On** и историю в лучших традициях **MGS**. Здесь есть и любовный треугольник, и необходимость спасения мира, и масса непредсказуемых поворотов в судьбе главных героев.



Commandos 2 стал еще красивее своего предшественника, а находясь внутри многочисленных помещений игроки теперь получили возможность вращать камеру благодаря полигональным ландшафтам. Наземные же территории остались пререндеренными, но используют теперь совершенно новую модель освещения и эффекты. Вообще говоря, технологиям Commandos 2 может позавидовать любой современный 3D-движок. Красотища, одним словом...



Игровой процесс ZOE основан на миссиях, в которых вы управляете своим роботом, исследуя гигантские постапокалиптические города и периодически сражаясь с противниками на полностью трехмерных аренах с шестью степенями свободы перемещения. Благодаря автоматической наводке на врага (как в Zelda) особых трудностей с ориентацией в пространстве не возникает.



Общее редакционное отношение к Mechwarrior IV можно назвать противоречивым. Виновата, на самом деле, сама игра, которая оказалась совсем не тем, что мы ждали.

Холод
holod@
gameland.ru



MECHWARRIOR IV: VENGEANCE

Вот уж верно говорят —
к чему бы Микрософт
руку ни приложила...

Давненько я ждал появления этой игры. Легенды о ней слугали еще задолго даже до появления первых скриншотов. Поговаривали, что мехи, к примеру, смогут по отдельности руками управлять (мол, вторую мышь покупать придется). Еще говорили отдельные индивидуумы, что видели где-то на Богом забытом ФТПшнике не то дему, не то бету... да только вот руки все не доходят залить. Врали, мерзавцы. Врали, да не знали, о чем врут.

Ну, к моменту, когда первые скриншоты появились — помнится, если я не ошибаюсь,

2 ЦЕЛЕ
Два сидюка. Обыкновенные такие, круглые. **Mechwarrior 4: Vengeance**. Месть по-нашему. Значит, будем мстить. Кому? Кого первого встретим, тому и будем. Работа у нас такая. Начинаю устанавливать игрушку. Жду. Чего ж они там на два сидюка-то понатыкали? Никак, красиво должно быть. Или хотя бы просто интересно, на худой конец. Прогресс бар медленно ползет к своему логическому. Бросаю комп и иду на кухню (голодушник), делаю себе пару термоядерных бутербродов, не торопясь, съедаю, запиваю. Возвращаюсь. Прог-

Вступительный ролик — очень красивый. На самом деле. Отличные модели мехов, в меру попсовый сюжет, блю скрин (это когда видеосъемка накладывается на трехмерные компьютерные модели). С другой стороны — актеры играют бездарно.

на www.badkarma.net (Бэдкарма — это что-то вроде Мекки для Мекуюриоров: все на ней было хоть раз в жизни, и все о ней говорят разные вещи), — даже полная версия третьего меха еще не вышла. Да, так уж сложилось, что четвертый мех начали делать еще когда третий готов не был. Стало быть, делали его долго и обстоятельно. Что же в результате выросло?

ресс — процентов пятнадцать-двадцать. Сажусь ждать.

Проходит полных двадцать минут (готов, впрочем, минут пять от этого времени отрезать в ущерб низкоскоростности своего сидюка — всего 32х, и секунд десять на смену «инсталляционного диска один» на «диск два»), прогресс бар приползает на

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RTS Издатель: Microsoft
Разработчик: Ensemble Studios Онлайн: <http://www.aoe2.com/> Требования к компьютеру: PIII 233, 32Mb Количество игроков/Сеть/Интернет: до 8 игроков Дата выхода: август 2000 года



Классные спецэффекты, бедные пейзажи, аркадность... Это видно даже на скриншоте.

Холод

4

Главная неудача Microsoft в текущем календарном году. Нет ничего хуже, чем так долго ждать шедевра, и в результате получить MechWarrior 4.

Сергей Амирджанов

9

MechWarrior стал аркаднее, немножко переместившись от симулятора к Action. Тем не менее это одна из самых красивых и интересных игр с роботами.

Дмитрий Эстрин

8

Возвращения к истокам мы, увы, так и не дождались. Тем не менее, игра весьма достойная и заслуживает всяческого внимания.

Борис Романов

8

Хотя MechWarrior 4 совершенно не похож на своих предшественников, игра получилась яркой и интересной.

29
средний балл
7,3

положенные ему сто процентов. Устал, наверное. Убиваю его мышью и изучаю — что же мне такого наинсталировалось.

Мать моя! Один гигабайт ноль двадцать мегабайт. Наверное, что-то серьезное и потрясающе красивое. На рабочем столе — две новые иконки: «MW4Vengeance» и «автонастройка». Интуитивно запускаю автонастройку. Она пищит и язвительно заявляет, что для моего амдшника на 350 мегагерц со ста двадцатью восемью мегами и видюхой на тридцать два мега можно предложить минимальный уровень детализации. Я тихо соглашаюсь — мол, да, машина старенькая, редакторско-супружес-

на части. Хе-хе. Так ему и надо. Сначала две с половиной ракеты убивают латиноамериканскую тетку (что сильно расстраивает графа), а потом вражьи морды убивают графа. Во весь экран выплывает надпись Vengeance. Похоже, что мне предлагают мстить за эту сладкую парочку. Нью. Приключений на мягкое место искать.

Ввожу ник, вползаю в игровое меню. Оно ничем не отличается от меню в мультиплеер-демке, поэтому сразу тыкаю в «кампанию» и жду очередного мультика. Мультик, что называется, имеет место быть. Два гражданина на экране — офицер какого-то Чапаевского полка и молодой чело-



Внешне роботы незначительно отличаются от привычных.



кая, повидала на своем веку много и давно не агрейдеана. Но это не повод запускать игру в режиме критического минимума. Переставляю детали на «УльтраХай». Запускаю. Экран гаснет, винт пищит. Очевидно, сейчас будут мультики.

ОН УЗНАЕТ В ГРАФИКЕ МАТЬ — МАМА, КАК ТЫ ТУДА ЗАЛЕЗЛА?

Вступительный ролик — очень красивый. На самом деле. Отличные модели мехов, в меру полсовый сюжет, блю скрин (это когда видеосъемка накладывается на трехмерные компьютерные модели). С другой стороны — актеры играют бездарно. В главной роли — носастый дядька, граф. Роль второго плана — мордатая латиноамериканская тетка. На город графа нападают превосходящие силы врага и рвут все



век с явным намеком на олигофрению в лице — смотрят видео, в котором носастый граф просит за него отомстить. Минут десять просит. Олигофренный молодой человек (о Боже!) оказывается его сыном (следовало ожидать — оба страшные как крокодилы, хоть и непохожи ни капельку), и мне предстоит играть его роль. Я мстю, так сказать, и мстя моя страшна.

есть, как знал — все видеоролики изображают человеческие монологи. И даже два варианта финального видеоролика не содержат ни одного красивого боя мехов. Там тоже люди — причем квасящие (очевидно, в Колонном зале Союзов, судя по убранству) и жутко довольные собой и своими актерскими способностями. Потом камера отъезжает и выясняется, что колон-

Рельеф местности, который практически отсутствовал в третьем Mechwarrior'e, в четвертой серии наконец-то стал важной частью игры. Скорость движения меняется в соответствии с поверхностью по которой движется робот. Подъем на гору дает явное замедление, тогда как скорость спуска значительно больше обычной.

Настораживает, что в этом мультике уже не то что мехов — ни одного пейзажа, даже ни одного красивого заднего плана нет. Только человеческие морды — страшные и впритык. Меня начинают терзать смутные сомнения. Переключаюсь в «проводник», нахожу директорию с видеороликами для меха, тыкаю в первый попавшийся. Так и

ный зал находится внутри космического корабля, который на всякий случай через секунду улетает. Все, вот и весь финальный мультик. И что, ради этого надо всю игру пройти? Мультифильмы из второй части Меха, а также из «Мех2: Мерсенарис» и «Мех 2: Гост Беар Легаси» можно было смотреть раз по сорок — там не было ни-

каких людей, только мехи (читай: сражения на мехах). И нарисовано было, прямо скажем, знатно. Здесь — ничем не лучше механическое качество, а вот сценарии и концепция — бррр. Делаю вывод: мехи в видеороликах за всю игру, кроме как во вступительном, не встречаются. Тогда на фиг нужны эти мультики и эти монологи Гамлетов? Шекспир и без этого у меня на полках имеется.

ЕЩЕ МУЛЬТИКИ ИЛИ КУРЫ БЕГАЮЩИЕ ПО ПЛАСТИЛИНУ

Начинаю играть. Почему-то мстить за папу стартует с уничтожения чьей-то базы на местной луне. Причем дело происходит во Внутренней Сфере, а мех у меня сразу клановский. Ну и фиг с ним. Не заходя в Меклаб (потом, потом посмакую), нажимаю «поехали», и...

И смотрю еще один мультик. На этот раз — на скрипках. Не тормозит, несмотря на свою ультрахаевость :). Бросается в глаза странный рельеф — как будто пластилиновый — и некоторое не то что бы несоответствие масштабам, а, скорее, некая комичность передвижения мехов. Уже отсюда видно, что модели движения мехов сильно упростили, и поэтому их движения напоминают, скорее, не движения гигантских механизмов, а суету кур у кормушки на заднем дворе. Судите сами: мех, например, практически не разгоняется, а сразу бежит (это сложно объяснить, проще один раз посмотреть самому) с максимальной скоростью. Ес-



ли посмотреть снаружи, как мех поворачивается на месте, можно получить массу приятных ощущений. Прицел не дрожит. Ощущение такое, что едешь на машине по шоссе — рельеф не ощущается, в отличие даже от третьей части сериала. Правда, пластилиновые холмы не очень-то на это самое шоссе похожи. Но зато на них встречается растительность. Вид такой, как если бы по этой самой луне собак выгуливали.

Бегу куда-то в абстрактное место — нав пойнт альфа. Поднимаюсь на холм и ви-



дают. Вновь повторюсь: в третьей части сериала лучевое оружие было по-любому лучше реализовано. Откуда-то издадека выбегает такая же неуклюжая курица, как и та, которой управляю я. Начинается, типа, бой. Управление оружием реализовано так, что руки оторвать. Из одного определенного ствола выстрелить нельзя — можно выстрелить только из группы стволов. Группы надо устанавливать в меклабе, заранее. Мышь? Забудьте о ней — она не нужна. Клавиши: вправо-влево-задний ход-выстрел-группой-оружия. Все. Добро пожаловать в новый МекУорриор. Канули в лету те времена, когда чтоб играть в меха, нужно было запомнить на уровне коры головного мозга два десятка сочетаний клавиш да ряд ходов мышью, и благодаря этому игра считалась чуть ли не элитной. Теперь — как на Дэнди. Хэнди-дэнди, мы все любим Дэнди, опца-упца. Короче: изнутри бой выглядит, несмотря на всю внешнюю красочность, у-

И смотрю еще один мультик. На этот раз — на скриптах. Не тормозит, несмотря на свою ультрахаевость :). Бросается в глаза странный рельеф — как будто пластилиновый — и некоторое не то что бы несоответствие масштабам, а, скорее, некая комичность передвижения мехов. Уже отсюда видно, что модели движения мехов сильно упростили...

жу обещанную базу. Масштабно, ничего не скажешь. Десять-двенадцать кубических домов, у них — на паркингах рядом — такие же кубические машины. Потрясающе. Очевидно, нас собирались

очаровать этим пейзажем. Две с половиной лазерные башни начинают стрелять по нашему меху. Выстрелы красивые. Но не лучами, а такими длинными светящимися палками, которые в нас и попа-



СКОЛЬКО ЛЮДЕЙ, СТОЛЬКО МНЕНИЙ.

И вновь, как и в ситуации с Mechwarrior 3, мнения мехварриоров разделились. Одни кричат о полной отстойности четвертой игры серии, другие говорят об огромнейшем прорыве в плане играбельности и интересности.

Лично я причисляю себя ко второй группе. Объясняю причины оптимизма.

1. Рельеф местности, который практически отсутствовал в третьем Mechwarrior'e, в четвертой серии наконец-то стал важной частью игры. Во-первых, скорость движения меняется в соответствии с поверхностью по которой движется робот. Подъем на гору дает явное замедление, тогда как скорость спуска значительно больше обычной. Во-вторых, учитывая возможность перевода радара в пассивный режим слежения, рельеф приобретает тактическую значимость, предоставляя игроку огромные возможности разряда «стелс». Чего стоит заход в тыл противника по каньону и расстрел беззащитных спин Дайшей из винтовки Гаусса. Про бой в городе с отключенным радаром можно сказать только «великолепно!».

2. Наконец-то нам дали «умный» режим модифицирования конфигураций роботов. Система подов делает игру более сбалансированной. Теперь мы не увидим Атласа, оснащенного прыжковыми ускорителями и несущего на борту 12 Streak SRM 4 с кучей боезапаса. Ну нет у него места для прыжковых двигателей, нет! И ракет он столько нести не может, так не смогут сделать даже самые продвинутые техники Внутренней Сферы.

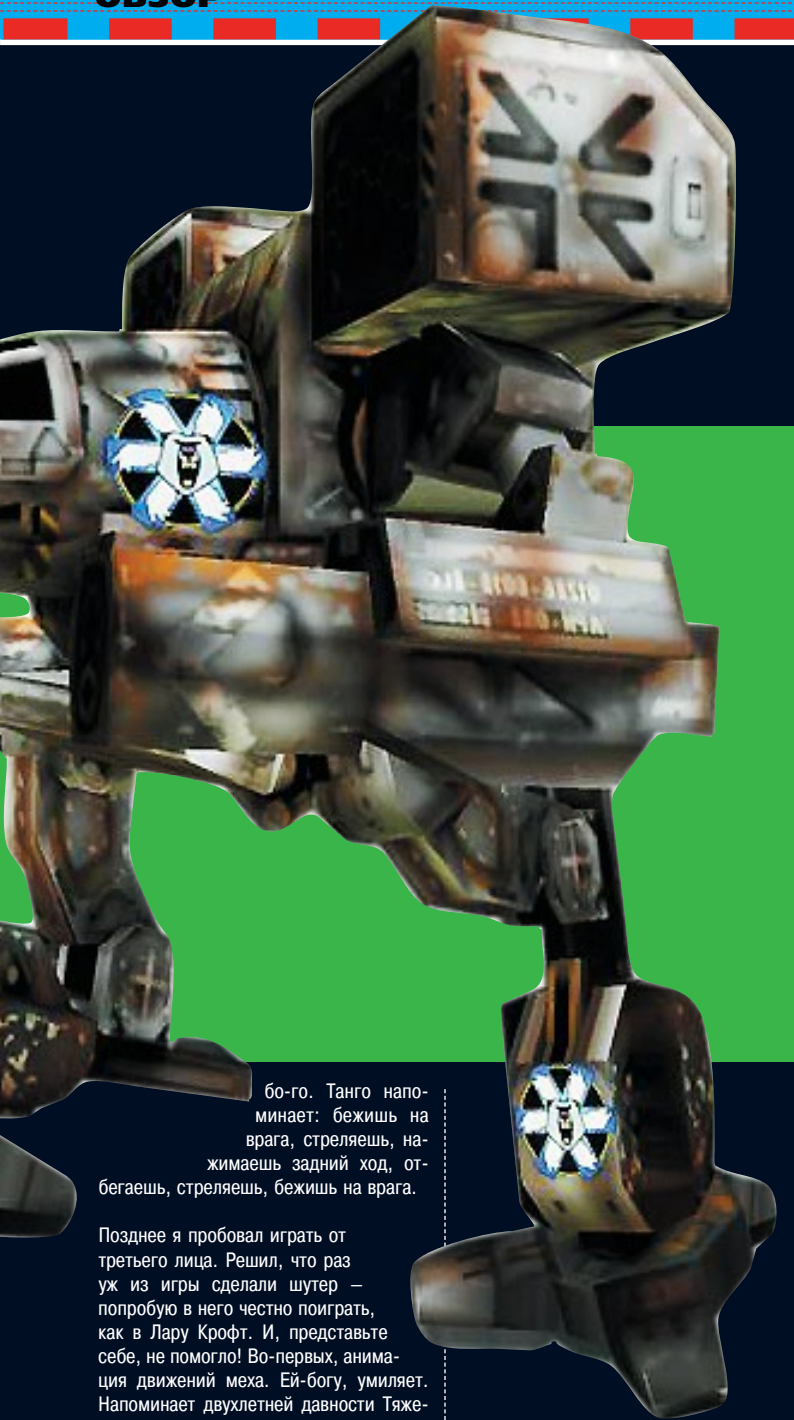
3. Об оружии. Троекратное ура! Теперь если в описании сказано, что такой-то лазер наносит столько-то повреждений на таком-то расстоянии, то все так и будет в игре. Соединяем все это с пунктом 2 и получаем конфигурации роботов с использованием различного вооружения для различных целей. Я уже говорил о стрельбе группами оружия? Нет? Тогда надо обязательно заметить удобство стрельбы группами по нажатию определенных клавиш (обычно они выносятся игроками на мышь). Можно стрелять и каждым оружием отдельно, такой вариант тоже предусмотрен.

4. Управление. Конечно игра заточена под джойстик, однако как показывает практика, вполне можно играть в варианте клавиатура-мышь. Причем при правильной настройке клавиш «под себя» играть на клавиатуре и мыши очень даже удобно.

5. Роботы и их движение. Многие говорят о недостаточной «красивости» роботов. Типа деталей мало. Лично я пока не видел боевой машины, которая смахивала бы дизайном на новогоднюю елку (с точки зрения «навороченности»). В боевых единицах минимализм является едва ли не главной чертой. Про движения роботов скажу так — с точки зрения простейшей физики, учитывая массу и размеры, а также само построение робота, в четвертой серии движения сделали наиболее близкими к возможной «реальности».

6. Про видео вставки сказать что-либо сложно. Красивы они и все тут! А про игру актеров — как должны разговаривать и действовать военные в боевой обстановке, учитывая, что их планету захватили силы противника?

Разрешите откланяться, у меня там еще несколько америкосов не добито в интернете. Где мой Атлас с винтовками Гаусса?



бо-го. Танго напо-
минает: бежишь на
врага, стреляешь, на-
жимаешь задний ход, от-
бегаешь, стреляешь, бежишь на врага.

Позднее я пробовал играть от третьего лица. Решил, что раз уж из игры сделали шутер – попробую в него честно поиграть, как в Лару Крофт. И, представить себе, не помог! Во-первых, анимация движений меха. Ей-богу, умиляет. Напоминает двухлетней давности Тяжелое Сало-2 (ХэвиЖир2). Причем тяжелое сало было нарисовано даже как-то поактуальнее, что ли.

Причем включил ради интереса сначала рельеф с лесом, а потом — город. О деревьях в лесу могу сказать, что они спрытажные и украдены из игры Дагер-Фол (просто никто уже, наверное, и не помнит, как они там выглядели). Причем меху они по груди и все совершенно одинаковые, а когда мех на них налетает, они взрываются и пропадают. Ну а город... Это особенная песня. Дома огромные — сплошь небоскребы. Мехи растут до третьего этажа (напомню: дерево меху по грудь — выходит, что весь лес максимум до второго этажа ростом — ну и что это за лес?). Бегают, стреляют друг в друга. При этом, естественно, выстрелы попадают в дома — но те не только не думают рушиться, на них даже следов не остается! В общем, дома каменные — мехи железные.

НЕХОЧЕТСЯ

Играть не хочется. Мало того: денег, на покупку этой игры потраченных, уже

жалко (не припомню, когда такое было последний раз). Жалко до безобразия. И даже все то хорошее, что есть в игре, уходит куда-то на десятый план по отношению к тому, что в ней есть скверного.

Правду люди говорят: уж к чему Майкрософт руку только ни приложит — все портится: молоко кисеает, мясо тухнет, винды виснут и красноармейцы мертвые падают. Вот и с Мехом-4 приключилась такая оказия. Ну не сложился он. Даже по сравнению с микрофотоскопическими «Crimson Skies». Зато могу сказать, что за время, потраченное на обзор этой, с вашего позволения, игры, она повисла раз пятнадцать и два раза просто не желала грузиться, вновь и вновь выходя в винды просто так, сразу после очередного клика на ярлычок. Как говорил один наш общий знакомый, «Глючность на уровне Майкрософт». Так что прежде чем потратить денежку на МекУорриор4, подумайте: оно вам надо? Уж лучше купить старый добрый третий. Получите в сто раз больше удовольствия. ●

Интернет-магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

Доставка по Москве и Санкт – Петербургу \$3,

по Московской области \$5–\$9

Представительство в Санкт-Петербурге:

eshop@litepro.spb.ru



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

(095) 258-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

(812) 311-8312



\$85.99



C&C: Red Alert 2 Collector's Edition

- CD-ROM,
- DVD диск,
- оловянный солдатик,
- sound track (14 дорожек)

Внимание! Супер-предложение:

только **2 дня в неделю** (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00)
для покупателей, оформивших заказ **через Интернет**, **скидка 5%**.

\$6.00	 Игра Покровитель Земли PROTECTOR OF THE EARTH	\$25.99	 Diablo II (рус. док.)	\$37.99	 Ultima Online: Game Time	\$13.99	 The Sims: Livin' it up (рус. док.)
\$59.99	 Icewind Dale	\$7.99	 Не зная страха	\$19.99	Ultima Online: Renaissance	\$62.99	 Deus Ex
\$18.99	 NHL 2001 (рус. док.)	\$49.99	 Age of Empires II: The Conquerors	\$69.99	 Baldur's Gate II: The Shadows of Amn	\$55.99	 Final Fantasy VIII
\$85.00	Montego II Quadzilla	\$69.00	STUDIO CITY	\$34.99	Rage 3D	\$179.99	Force Feedback Racing Wheel
\$39.99	 Tel Mouse	\$18.99	Pilot Mouse	\$59.99	Sound Blaster Live 1024	\$39.99	Jet Leader 3D

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Михаил Разумкин

Shiny всегда удавалось делать миры. Это были миры с большой буквы, и главным их достоинством всегда были необычность и оригинальность.

SACRIFICE

Вообще, складывается такое впечатление, что они стараются воплотить в жизнь самые невероятные идеи, которые только могут прийти в их явно воспаленное сознание. И самое главное — у них получается. Конечно, случаются и неудачи, вспомнить хотя бы злосчастную Messiah, которая увидела свет, когда ее давно уже никто не ждал (а ведь какова была задумка?!). И что же дальше? Незадолго до майской выставки Е3 этого года я впервые уви-

дел ролик из очередного проекта от Shiny. Это была RTS под пугающим, но звучным названием Sacrifice (Жертвоприношение). Первым впечатлением было полное восхищение, потом пришла мысль: и когда же реально сможет выйти подобная игра? Если судить по другим не менее амбициозным разработкам типа Warcraft III или Black&White, то, видимо, никогда. Однако не прошло и полгода, как я узнал из новостей, что Sacrifice отправился на золото. Урок Messiah не прошел даром, и новый вир-

туальный мир от Shiny появился точно в срок. Все зарубежные коллеги как один ставили игре самые высшие оценки, расхваливали, кто во что горазд, говорили чуть ли не о революции в жанре. С одной стороны, я радовался за Shiny и за себя (выход каждой хорошей игры — это праздник), с другой стороны — неужели все так гладко, ни сучка, ни задоринки. Попробуем разобраться.

Итак, Shiny вслед за другой не менее известной командой (имя умалчивается

специально) решила смешать жанры и создала не просто трехмерную фэнтезийную RTS невиданной красоты, а добавила туда еще и изрядную долю action. Еще один положительный момент, ведь я большой поклонник серии Battle Zone. Однако смешение жанров это отнюдь не главная (хотя и не последняя) деталь Sacrifice. Shiny вновь удалось создать свой, совсем ни на что не похожий фэнтезийный мир и, похоже, превзойти в этом саму себя. Мир

Михаил Разумкин

9

Весьма яркое событие, как в жанре, так и в игровой индустрии вообще. Но Sacrifice все же не революционный проект, хотя стать хитом у нее все шансы есть.

Сергей Амирджанов

8

Безумства команды Shiny теперь перенесли на рынок стратегических игр. Не первая на свете 3D Action/Strategy, но одна из лучших

Дмитрий Эстрин

9

Игра, во-первых, чрезвычайно интересна, во-вторых, довольно оригинальна и, в-третьих, безумно красива. Что может быть еще нужно?

Борис Романов

8

Это вам, конечно, еще не великолепный Warcraft III, но уже и не убогий Red Alert 2. Из всех последних стратегий я бы мог порекомендовать только эту игру.

34
средний балл
8,5

Sacrifice яркий, притягивающий своей красотой и одновременно странный, сюрреалистичный. Там есть и гномы, и драконы, и фениксы, и тролли, много и других привычных слуху названий сказочных существ, вот только от их внешнего вида у старика Толкиена точно бы случился инфаркт. Художники Shiny постарались на славу, подобных персонажей можно встретить разве что во вселенной *Odd World*. Однако человек, помнящий их предыдущие творения, сразу различит знакомые по *Wild 9*, *MDK* и *Earth Worm Jim* черты. Не обошла ироничная рука дизайнеров и сильных мира **Sacrifice**. Я имею в виду пятерых богов, с которыми вам придется постоянно общаться по ходу игры. Только двое из них действительно подходят на роль небожителей — это богиня жизни *Persephone*

и бог смерти *Charnel*. Они обладают вполне классической, подобающей образу внешностью. Остальным пришлось хуже. *Pyro* — бог огня — очень сильно напоминает главного босса гунганов из *Star Wars Episode I*, бог воздуха *Stratos* получил воздушный шарик вместо головы, а бог земли *James* — это вообще новая инкарнация старого знакомого червяка Джима.

Даже сам игровой процесс в **Sacrifice** мало походит на аналог, скажем, из того

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RTS с элементами Action
Издатель: Interplay Разработчик: Shiny Entertainment Компьютер: PII 300, 64MB RAM, 3D-Accel, 620MB HDD
Онлайн: www.sacrifice.net

же *Battle Zone*. Там все же была какая-то база, заводы, казармы и т.д., здесь ничего этого нет. Вы сами себе и завод, и казарма, и база. Из построек в наличии лишь алтарь, обелиск и нечто под названием *shrine* (назовем его святилищем), выполняющее функции алтаря на выезде. Все остальное вы получаете при помощи магии. Ресурса в игре всего два: мана и души. Первый служит для колдовства и пополняется из многочисленных магических фонтанов, второй, собственно, и является основой всего в **Sacrifice**, недаром же игре дали столь кровавое название. Чтобы создать существо, кроме маны вам потребуются

еще и души, и чем сильнее существо вы хотите создать (или вызвать), тем больше душ вы на него потратите. Где же добывается этот ценный ресурс? Дело в том, что после каждого удачного боя поле битвы покрывается трупами (как ваших подданных, так и противника). Изначально принадлежавшие вам души вы просто собираете, с вражескими же все сложнее. Чтобы использовать душу погибшего врага, вам сперва придется применить специальное заклятье, которое вызовет зловещего вида доктора с огромным шприцом (ну не может Shiny делать полностью серьезные игры). Этот жуткий тип переносит труп к ближайшему «закланному камню» (алтарю или святилищу), где его, собственно, приносят в жертву. После этого занимательного процесса свеженькая душа готова к употреблению. Описанный процесс будет занимать у вас половину времени всех миссий, поскольку чем больше душ вы забрали у противника, тем сильнее вы и тем меньше существ он сможет призвать. Вот так постепенно, отбирая у врага его души, вы продвигаетесь к победе. Но не думайте, что все там просто:

От внешнего вида местных троллей старик Толкиен точно получил бы удар. Да, художники Shiny постарались на славу, подобных персонажей можно встретить разве что во вселенной OddWorld.



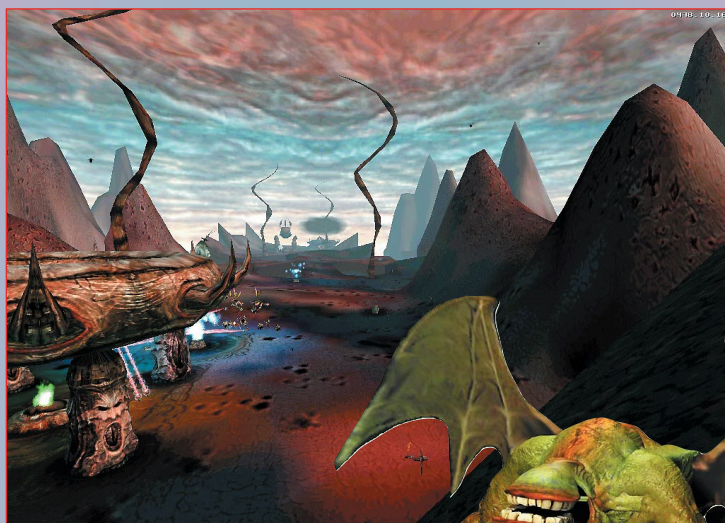
Наглядная работа графического движка — самый дальний монстр выглядит уже весьма угловато.



Магические источники являются одними из важнейших мест в игре.

наколдовал войска, настроил обелисков и «отдубасил» противника. Не забывайте, что это не просто RTS, это еще и Action, а значит вы не виртуальная фигура, а самый настоящий боец на поле боя. Причем, вы отнюдь не будете стоять в сторонке от битвы, мановением руки отправляя войска на смерть. Во-первых, войск этих у вас будет немного, во-вторых, без вашей прямой поддержки магией они точно пропадут. А радиус действия большинства заклинаний весьма невелик, вот и придется вам лезть практически в самое пекло. И именно здесь сокрылся первый недостаток игры — во время сражения все происходит настолько быстро, что у вас просто не остается времени на обдумывание приказов. Кроме того, вид от третьего лица далеко не самая перспектива для RTS. И если бы не режим паузы, вряд ли было бы возможно достичь конечной цели, по крайней мере, во второй половине игры. А вот сама эта цель довольно проста — уничтожить вражеского мага. По сценарию все маги бессмертны, и чтобы победить, вам придется не просто убить противника, а принести в жертву свое существо на его алтаре. Ну а если нечто подобное сделает вражеский маг с вашим алтарем — не обессудьте, на тот свет отправитесь вы. Правда, просто?

За разговорами о том, что же там наворотили умельцы из Shiny, мы чуть было не упустили сюжет, он, правда, не особо вес-



К началу игровых событий вы попадаете в прекрасный красивейший мир, состоящий из множества большим и маленьких островов, парящих над бездной. Этим миром управляют пять могущественных богов, которые «мечтают» заполучить вас в свои последователи.

ть какой, но знать его надо. Главный герой, конечно же, не человек (в игре вообще почти нет людей), а некое существо гуманоидного типа, коим предком явно была ящерица. Это и есть тот маг, за которого вам предстоит играть. В недалеком прошлом судьба заставила его заняться черной магией, результатом чего стало уничтожение его собственного мира. Теперь он изгой, бродяга, скитающийся со своим крылатым слугой в поисках приста-

нища. К началу игровых событий маг попадает в прекрасный мир, состоящий из множества островов, парящих над бездной. Вид очаровал скитальца, и он взмолился к высшим силам. На его мольбу откликнулись пять божеств (уже упомянутых выше), заправляющих в этом мире, они враждуют между собой, и каждый из них был бы рад заполучить пришлого мага в союзники. Выбор остается за вами...

И вновь Shiny отходит от стандартов. Ведь ваш начальный выбор практически ничего не решает. По мере прохождения игры вы вполне можете менять своих «боссов» почти как перчатки. От первого божества, предпочтение которому вы отдадите, вам достанется лишь набор существ, доступных для вызова. Зато набор заклятий соответствует божеству, за которого вы играете в данный момент. Кроме того, время от времени они будут поощрять вас, даря различные бонусы. Всего за каждого из богов вы сможете пройти по 10 миссий, т.е. все-



ко они создают половину атмосферы игры. Особенно мне запомнились лучи света, пробивающиеся сквозь облака. Самобытные пейзажи весьма детализированы: озера, деревья, поляны покрыты полигонными цветами, есть еще и многочисленные деревушки аборигенов. Всякие магические эффекты вообще сложно описать, это нужно видеть. Что касается моделей персонажей — я не в особом восторге, хотя лучше в RTS не видел. Но самое главное, что все это великолепие движется без всяких тормозов на машине с минимальными требованиями. А это не мало. Но и у графики есть небольшой баг. Движок работает так, что при удалении детализация объектов уменьшается, и вполне отчетливо видно, как на стоящей поодаль фигуре бойца начинают просвечивать полигоны. Соответственно и сражение, если его наблюдать с некоторого расстояния, смахивает на мешанину геометрических фигур. Но вблизи все принимает «товарный вид». Под стать графике и звуковое оформление игры, причем здесь даже придаться не к чему. Голоса богов величественны и неторопливы, озвучка Persephone даже сопровождается еле различимым эффектом эха, что придает ее голосу еще большую силу. Каждое существо в игре имеет совершенно неподражаемый набор фраз или звуков, полностью характери-



Такая огромная армия — довольно редкое событие.

го 50. Однако за одну кампанию пройти больше 10 не удастся, а значит, для полного завершения **Sacrifice** нужно пройти ее пять раз.

Переходим к другой, пожалуй, самой замечательной части игры — графике. Здесь **Sacrifice** не просто на высоте, ее графический движок это просто шедевр. Честно говоря, довольно трудно описать словами происходящее на экране монитора. Просто взгляните на скриншоты. Великолепная, яркая цветовая палитра, подобное сочетание цветов я видел разве что в Rayman'e. Shiny основательно потрудились со световыми эффектами, толь-

зующих его натуру. Несомненно, не обошлось и без собственного Shiny юмора — услышанные реплики за время игры не раз заставят вас улыбнуться.

Что ж, попробуем подвести итог. **Sacrifice**, бесспорно, игра великолепная, с качественным игровым процессом, обворожительной графикой, профессионально поставленным звуком и вполне приличным многопользовательским режимом. Но самое главное, что она содержит огромное количество оригинальных находок и очень мало недостатков. А этими качествами может похвастать далеко не каждый продукт..



ХРОНИКИ ГЕРОЕВ

- Продолжение самой популярной в России пошаговой стратегии Герои Меча и Магии III
- Две новых кампании, из 8 сценариев каждая, последовательно повествующая о подвигах Тарнума
- Настоящий подарок поклонникам хороших игр – десятки часов полного погружения в игру
- Не требует наличия на диске Героев Меча и Магии III



Системные требования

Операционная система
Процессор
RAM
Звуковая карта
CD-ROM Драйв
Управление

WINDOWS 95/98 или NT 4.0 с установленным SP4
133 MHz (Pentium 166 рекомендуется)
32 Мб
совместимая с DirectX 6.0 или выше
4-х скоростной
Мышь/ Клавиатура

Внимание! Игра может не запускаться с устройств CD-RW и DVD

Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440 e-mail: market@buka.com

3DO™

NEW WORLD COMPUTING™

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



HITMAN: CODENAME 47

Олег КОРОВИН

Споры по поводу компьютерных и видеоигр не утихают. Хорошо это или плохо? Ответ не найден. Миллионы замерли в ожидании разрешения главной загадки Вселенной.

Один из моих любимых вопросов-аргументов, приводимых «нелюбителями» электронных развлечений: «Чему может научиться человек, сидя за компом сутки напролет? Что разумное, доброе, вечное он почерпнет?». Как далеки все-таки от народа люди, задающие подобные вопросы! Если, скажем, посадить какого-нибудь человека, никогда раньше не видевшего игрушек, за Quake 3. Вы представляете себе эффект? Он ведь теперь может смело не ходить на курсы кройки и шитья. Да нет, не потому, что Квака научит его вышивать крестиком-ноликом, просто... ну, зачем человеку эти курсы, если у него в жизни появился Quake!

А если серьезно, то игры действительно способны многому научить. Вот только



скептики не хотят этого замечать. Видите ли, и мэры, воспитанные на SimCity, им не такие, и таксисты из любителей Driver'a получаются... опасные для общества, и даже генералы-маги, приверженцы Sacrifice, отказываются подчиняться кому-нибудь рангом ниже бога. Ох, уж мне этот скептицизм! Нельзя же придираться к таким мелочам. Но теперь все это осталось в прошлом. Наконец появилась игра, о которой можно смело сказать: уж она-то плохому не научит. Вот на таких продуктах надо воспитывать молодежь в наше беспокойное время. Потому как что может быть нужнее, чем приобретение навыков выживания в современном обществе. А какой у нас главный закон выживания? Если не убьешь ты, убьют тебя. Так что все, кто с этим законом согласен, добро пожаловать на курсы наемных убийц. **Hitman: Codename 47** открывает двери.

Знаете, у меня возникает впечатление, что у Eidos эдакое раздвоение личности. С одной стороны, на нас сыплются бесконечные клоны, клоны, клоны... не будем говорить — кого. С другой — это издательство периодически выпускает такое, что прямо дух захватывает. Причем делают это «такое» команды... гм, с не очень большим опытом изготовления. Я говорю о вселен-

ной Omikron и ее создателях Quantic Dream, для которых эта игра стала дебютом. А теперь история повторяется с Hitman'ом. Над этим проектом работала образованная в 1998 году IO Interactive, для которой эта игра также стала первым блином. Наверное, в этом есть какая-то закономерность. Да, опыта у разработчиков еще нет. Зато нет и задротости. Маленькие они еще, так сказать, и глупые, поэтому и не знают, что такое халтура.

Наконец появилась игра, о которой можно смело сказать: уж она-то плохому не научит. Вот на таких продуктах надо воспитывать молодежь в наше беспокойное время.

Рассказ об игре обычно начинается с описания сюжета. Так уж принято. Сюжет позволяет понять, по какому поводу мы тут, собственно, собрались и что вообще происходит. Сейчас, боюсь, такой фокус не пройдет.

Наш герой просыпается от вкрадчивого, но настойчивого голоса: «ПОДЪЕМ, САЛАГА!!!». Шутка. Но он все же просыпается. Открываются наручники (!!!), которыми он был прикован к кровати, и все тот же ласковый голос вперед и с песнями отпра-

вляется нас проходить курс молодого бойца. Зачем? Почему? Кто? «Ничо не понимаю», — как говаривали колобки. Единственное, что ясно: наш герой — тутко крутой мужик. Вы только взгляните в это лицо. Орлиный нос, не предвещающий ничего хорошего целеустремленный взгляд, волевой подбородок, прическа а-ля «лысый череп» и еще одна маленькая деталь — сверкающее лезвие ножа, прекрасно сочетающееся с элегантным костюмом. Вроде

бы перед нами самый типичный «киллер». В принципе, это так. Но кто он такой? Ответа нет. Разработчики пошли на весьма оригинальный ход. Игрок не получает героя «готовеньким». Наоборот — загадочным и непонятым. **Hitman** станет таким, каким вы захотите его видеть. Дело художника лишь нанести несколько мазков, а остальное додумает зритель.

«Это ведь неспроста», — подумал Винни Пух. И правильно сделал, что подумал. Наш герой действительно не просто так окутан

Олег Коровин

9

Всем, кто, посмотрев «Леона», не может оставаться равнодушным к профессии киллера, посвящается. Это то, о чем вы мечтали.

Сергей Амирджанов

8

Отбросив в сторону легкие напруги с графикой и убийственно реалистичный звук, мы получим практически Thief III.

Дмитрий Эстрин

8

Пожалуй, правильнее всего назвать Hitman: Codename 47 симулятором наемного убийцы. Таким симулятором, который и должен быть.

Борис Романов

8

Удивительный и глубокий по проработке игрового процесса тактический Action заставляет присмотреться к IO Interactive повнимательнее.

33
средний балл
8,2

ореолом таинственности. **Hitman Codename 47** принадлежит к той редкой категории игр, где чуть ли не во главу угла поставлен стиль, атмосфера, шарм, если хотите. Я всегда с особым трепетом относился к подобным продуктам. Сделать хорошую игру — задача не из самых легких. Но в итоге это будет просто хорошая, добротная подделка. Если же делать игру, в которой все подчинено одной идее, каждая деталь имеет определенное значение, игровой дизайн кажется чем-то большим, чем простой фантазией авторов, — тогда игра становится произведением искусства. В **Hitman** все обстоит именно так. С первых секунд игрок

Очевидно, что целью миссий в игре станет убийство того или иного человека, который по каким-то причинам своим существованием мешает организации, на которую мы работаем (о ней, кстати, тоже ничего не известно). И все же об однообразии заданий речи не идет. Всегда есть какие-то дополнительные цели, выполнение которых весьма критично (например, спереть статуэтку из сейфа мафиозного босса). Кроме того, сам процесс «устранения объекта» настолько разнообразен, что скучать не получится при всем желании. Собственно, никакого «процесса убийства» нет. Жизнь человека — очень хрупкая вещь, и лишить его этого сокровища



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: симулятор наемного убийцы
Издатель: Eidos Разработчик: IO Interactive
Требования к компьютеру: PII 300
(рекомендуется PIII), 64 Mb RAM, 3d accelerator
Интернет: <http://www.hitman.dk>

погружается в самое сердце мира, где выживает тот, у кого стальные канаты нервных волокон толще, чей разум способен принимать решения за сотые доли секунды, кто достает пистолет лишь тогда, когда собирается стрелять, но никогда уже не позволит перекрестии прицела отклониться от цели. Этот мир даже нельзя назвать жестоким. Нет. Он прекрасен. Может для кого-то это покажется циничным, но есть во всем этом особая поэзия, романтика. Надеюсь, я достаточно вас заинтриговал, так что теперь можно смело переходить к главному.

Если рассказывать о **Hitman**, то первая приходящая в голову мысль — сравнить его с похожими играми. Есть здесь что-то и от stealth action а la **Thief**, и шпионские штучки, вызывающие ассоциации с **No One Lives Forever**, и невероятно живой окружающий мир, как в **Deus Ex**, и еще много всяких аналогий можно проводить. Вот только незачем это делать. **Hitman Codename 47** продукт на сто процентов самостоятельный и неповторимый, ни о каком существенном влиянии на разработчиков со стороны общепризнанных шедевров говорить не приходится. Это становится ясно, стоит только сесть за игру.

можно за полсекунды, незаметным движением пальца, лежащего на курке. Хм, если вдуматься в предыдущее предложение, то получается, что игра должна поднимать глубоко философские вопросы: сколь ничтожно и бессмысленно насилие в сравнении с чудом под названием жизнь. Однако, я отвлекся. Как я говорил, важен не результат — дыра в черепе у жертвы, а тот путь, который вам предстоит проделать, чтобы подобраться к цели. Настоящее удовольствие здесь призван доставить именно поиск решения огромной головоломки, которую собой представляет каждый уровень.

Привожу пример самой обычной миссии (обычной для этой игры — потому что вообще-то назвать такие миссии «обычными» сложно). Надо грохнуть отлично охраняемого мафиози. Он обитает внутри довольно обширного комплекса, куда входят ресторан, бар, небольшой парк и куча служебных помещений. Захо-

для игр, видео и звука КОМПЬЮТЕР



ЗАО "МЕГАТРЕЙД" имея шестилетний опыт в производстве мультимедийных компьютеров, предлагает машины, специально спроектированные для решения ресурсоемких задач, таких как современные трехмерные игры, обработка видео и работа со звуком. Оптимально подобранные комплектующие от ведущих мировых производителей, входной и выходной контроль качества, настройка компьютера нашими специалистами "под ключ" и большой выбор периферийного оборудования гарантируют максимальную совместимость, высокую производительность и отличную работоспособность при длительной эксплуатации в условиях повышенной нагрузки на все элементы системы.

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

INTEL ViewSonic YAMAHA 3Com ASUS
GIGABYTE CHANTECH SONY Panasonic
Guillemot EPSON Gallant zyxel LG
Creative Labs GENIUS Hewlet Packard MIRO

ПО РАЗУМНОЙ ЦЕНЕ

ЗАО "МЕГАТРЕЙД" г.Москва ул.Беговая д.15 ☎ 945-4960, 945-4961, 945-4968.

WWW.MEGATRADE.RU

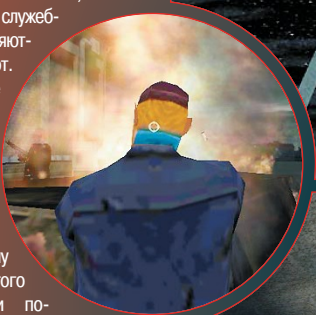
Довольно стандартный движок благодаря грамотному подбору текстур достигает внушительного качества картинки.



В такой игре, как Hitman, огромное значение имеет то, насколько живой получился окружающий мир. Какая может быть интерактивность, если все вокруг понарошку!



дум в бар. Благо туда вход свободный, и клиентов никто не обыскивает на предмет наличия у них оружия. Само собой, все двери, которые ведут в служебные помещения, охраняются, и нас туда не пускают. Надо найти малолюдное место. Туалет подойдет. А тут как раз официант зашел туда прибраться. Эх, зря. Оттаскиваем труп в неприметный уголок и переодеваемся в форму официанта. Но простого служащего охранники по-прежнему никуда пускать не хотят. Тогда приходится задуть еще одного стоящего security и одеться в его форму. Теперь дороги нам открыты. Но дальше, конечно, все тоже окажется не так просто, потому как для того, чтобы снять мафиозного главаря, надо еще найти подходящее для этого место, каким-то образом не поднять тревогу среди охранников и т.д. В то же время устроить настоящую резню иногда все же не помешает — мясник тоже профессия благородная. Однако даже если вы крутой квакер, решить все вопросы силой никак не получится. Можно, конечно, перестрелять весь город; и бандюков, и полицию, и мирных жителей. Вот только потом вас просто отправят на пенсию, потому что hitman так грязно не работает.



Есть в игре один момент, который наверняка вызовет массу нареканий, а у многих просто ненависть. Разработчики не дали нам возможности сохраняться в течение миссии. Мне тоже это сначала показалось крайне неудачным решением. Но потом я подумал, что разработчики тоже люди и, наверное, не просто так они пошли на такой шаг. Если бы сохраняться можно было везде, картина была бы следующая: «У двери стоит охранник, надо его убить. Ага, поднялась тревога, значит, его убивать не надо. Загружаемся и ищем другой путь. Ух ты, здесь полно народу. Надо бы всех перестрелять, а вдруг кто-то из них и есть моя цель. Оказывается, нет. Загружаемся...». Повторюсь: главное, чтобы игрок ощутил, каково это быть наемным убийцей. Убийца, как бы крут он ни был, — смертный. Он не бог, не вершитель судеб. Он всего лишь умный человек, который умеет планировать свои действия. Чтобы ощутить себя в его шкуре, необходимо буквально кожей чувствовать нависшую над собой угрозу. Одно

неверное движение, одна случайная жертва, и миссия провалена. Но разумных рамок разработчики переходить не стали. Если героя убьют, можно продолжить выполнять миссию, а не начинать ее с самого начала. Правда если перед смертью вы всполошили всю охрану, то и после воскрешения героя она будет искать его повсюду. Выводы очевидны.

В такой игре, как **Hitman**, огромное значение имеет то, насколько живой получился окружающий мир. Какая может быть интерактивность, если все вокруг понарошку! Так что должен быть реализм во всем. Если это улица, то по ней ходят люди, которые поднимут панику, если увидят подозрительно выглядящего человека с окровавленными руками, пытающегося запихнуть мертвое тело в канализацию. Если вы в ресторане, то там будет полно народу, которому нет никакого дела до вас, но у которого есть куча своих дел. Если героя сойдет машина, то, представьте, он умрет, хотя это могло и не входить в его планы.

Говоря о симуляторе наемного убийцы, нельзя не упомянуть про его арсенал. На первом месте у киллера стоит... нет, не BFG. А струна от пианино. Великолепная вещь. У нее два главных достоинства — абсолютная бесшумность и равнодушие к ней металлодетекторов. Есть множество пистолетов и автоматов на любой вкус. А также мечта любого убийцы — снайперская винтовка. Самое интересное вот что. Любое оружие имеет вполне кон-

кретный размер. И если пистолетов можно носить много, да так, что про их существование никто и знать не будет, то спрятать «Калашников» под пиджак не получится — великоват. Убойная сила, конечно, зависит от калибра, а также от расстояния стрельбы и части тела, куда целится герой. Выстрел в голову из чего угодно всегда фатален.

Очевидно, что для столь глобального проекта был необходим собственный движок. Конечно, существуют куча отличных engine'ов, зарекомендовавших себя в известнейших играх, но использовать готовый движок для разработчиков означало бы отказаться от многих собственных идей ввиду того, что их просто невозможно было бы реализовать технически. Поэтому был создан Glacier. Это даже не движок, а целая система, на которой могут быть построены самые разнообразные миры: игры очень многих жанров практически на любых платформах. Ладно, уж так и быть. Признаю, что предыдущее утверждение — слова самих разработчиков, которые могут оказаться и преувеличением. Но, видя **Hitman**, мне почему-то так не кажется.

Анимация на высоте. Меня очень впечатлил следующий эпизод: я бросил тело убитого мной охранника в открытый канализационный люк. Оно не упало прямо вниз, а лишь свесилось наполовину. Так оно несколько секунд балансировало на краю, раскачивалось, дрыгая ножками-ручками, а затем все же шлепнулось вниз. Хотя и здесь есть пара забавных нюансов. Так как в игре использован вид от третьего лица, стоит взглянуть на то, как герой страйфится. Когда я это увидел, помню, подумал: «Как же мне повезло, что я еще жив. Если человек назлоюкался до такой степени, что у него так заплетаются ноги, как же он не то, что в противников из пистолета — хотя бы головой в пол попасть может!».

Теперь, наверное, надо сказать несколько слов тем, кого мои увещания насчет романтики в профессии убийцы не впечатлили. В одном интервью Jens Peter (аниматор в IO Interactive) на вопрос, что бы он мог посоветовать тем, кто захочет стать настоящим киллером, ответил: «Не становиться им». Игра не призвана проповедовать насилие. Вообще, там нет вопиющей жестокости. Если вы, скажем, перережете кому-то горло, то не услышите душераздирающих хрипов и не увидите фонтанов крови. Дело ведь не в этом. Главное в этом мире — выжить. Именно выжить, а не убить.

Вне всяких сомнений, продолжению **Hitman Codename 47** быть. Однако на этот раз хочется, чтобы разработчики не торопились. Они проделали колоссальную работу. Если сразу же взялись за продолжение, так же хорошо уже не получится. Все-таки не хочется, чтобы такая многообещающая команда на волне успеха занялась клепанием клонов. Но это все дело будущего. А пока... Доброй вам охоты!

Подарочек

«Меня зовут Подарочек. Ты не похож на меня, зато немного похож на человека...» Подарочек – забавный и обаятельный романтик – попадает в виртуальный мир пародий, загадок и приключений, чтобы спасти прекрасную принцессу Лолиту Глобо. Путь его странствий пролегает через Звездные Бойни, Титоник и другие невероятные и смешные миры. Вечно расслабленный и вечно оранжевый Подарочек столкнется с монстрами Света и Тьмы – сразится с самыми злобными и воинственными, а непобедимых обойдет стороной. Веселые и нелепые персонажи, отличная графика и уникальный 3D-движок обеспечат широкую улыбку и хорошее настроение.

- остроумный мультик с оригинальными персонажами
- куча интересных головоломок
- игра для любителей пародий и доброго юмора
- превосходная трехмерная графика
- сверхдинамичное аркадное приключение



www.nival.com



Попробуйте определить, в какую игру будут играть с вами Боги... и выиграйте у Богов!



Выиграй поездку в Италию!
Нивал и 1C предлагают вам уникальный шанс увидеть Помпеи и другие города Италии своими глазами! Подробная информация на www.nival.com



Мрачные тайны Хрономантии,
интриги, action и приключения в загадочном, полном парадоксов Мире Песка.

Разумеется, будет бесполезно предупредить фанатов сериала, что прочтение статьи может вызвать психические расстройства, следствием которых окажутся приходящие в редакцию мешки писем с гневными воззваниями вроде: «Руки прочь от Лары!». Поверьте, низкая оценка игры никак не связана с моим отношением к творчеству Core Design или, не дай Бог, ненавистью к главной героине. Просто я привык черное называть черным, а белое, соответственно, белым. Ни-

могут похвастаться такой продолжительностью жизни на PlayStation. И, к сожалению, именно это долголетие в пределах одной стремительно устаревающей платформы и породило множество сложных и плохо поддающихся решению проблем. Конечно, по-хорошему разработчики должны были бы отдельно разрабатывать версии игр на PC и Dreamcast. Разумеется, этого они делать не стали, надеясь (отнюдь небезосновательно) на громкое имя, которое, возможно, в очередной раз совершит

Если, конечно, немного подумать, то несложно будет понять, что играть, в общем, бессмысленно, поскольку и так понятно, что поиски Лары увенчались успехом.

чего в этом странного, надеюсь, нет. Итак, с мелкими формальностями покончено, приступим к делу.

Начнем, пожалуй, с хорошего. Единственным, неоспоримым и заслуживающим внимания положительным фактом является то, что **Tomb Raider: Chronicles** — это уже пятая часть серии, не считая, конечно, различных дополнений, «золотых» выпусков и пр. На самом деле, далеко не многие игры

чудо. Пусть и значительно меньших масштабов, чем раньше.

Благополучно похоронив Лару Крофт в *Last Revelation*, сценаристы с легкостью вышли из неприятной ситуации, в которой главная героиня должна была бы по идее очень непосредственно воскреснуть. Все довольно просто и местами даже банально. Начинается действие с того, что друзья и близкие Лары на тусовке в фамильном особняке обна-



Событие, которое явилось поводом для написания этого обзора, чрезвычайно грустное и развеселить способно лишь самых отчаянных оптимистов: спустя 12 месяцев после выхода *Tomb Raider 4* свет увидел *Tomb Raider 5*.



TOMB RAIDER CHRONICLES

Дмитрий Эстрин

Новые костюмы Лары Крофт... Как правило, это чуть ли не основная feature в каждом новом *Tomb Raider*. Неужели так много игроков покупается на эти косметические нововведения?

живают среди вещей временно ушедшей в мир иной несколько артефактов. Нам предлагается «вспомнить», как же неутомимая искательница приключений нашла их в свои лучшие годы. Если, конечно, немного подумать, то несложно будет понять, что иг-

рать, в общем, бессмысленно, поскольку и так понятно, что поиски Лары увенчались успехом — она не только достала артефакты, но даже успела помереть к моменту основного действия. А как ей это удалось, это не так уж и важно — технические подробности, поверьте мне, не так уж и интересны. Впрочем, если вы мне верить не хотите, то — удачи, попробуйте получить удовольствие от того, что нам, как минимум, в четвертый раз подряд предлагают разработчики. Как сказал один из них: «В наше время чрезвычайно сложно вновь и вновь изобретать велосипед». Вынужден с ним согласиться. Десять раз под-



Дмитрий Эстрин

6

Tomb Raider Chronicles — это не провал. Точно также, как нельзя назвать провалом различные виртуальные рыбалки и симуляторы охоты на оленей.

Сергей Амирджанов

6

Как expansion pack к любой из предыдущих серий *Chronicles* неплохи. Было бы неплохо включить такой набор уровней в издание всех игр сериала.

Максим Заяц

6

К сожалению, игра практически ничем не отличается от других частей серии. По этой причине все впечатления оказываются в сущности вторичными.

Борис Романов

7

Как ни странно, *Tomb Raider Chronicles* игра вовсе не плохая. Разве что слишком короткая. Впрочем, большей части игровой общественности на это уже наплевать.

25
средний балл
6,3

ряд изобретать велосипед не под силу даже самой талантливой команде. Возможно, стоило бы попробовать изобрести что-нибудь новое?

Игра совершенно не изменилась. Как и раньше, Лара бегает, прыгает, двигает гигантские каменные блоки и совершает замысловатые акробатические трюки. Помимо всего прочего, она также научилась ходить по веревке, пользоваться альпинистским крюком и быстро бегать. Есть возможность комбинировать предметы. Реальной потребности, впрочем, в этом, как правило, не возникает. В остальном все один к одному. Обсуждать новые наряды и изменившийся размер груди мы, я надеюсь, не будем. Оденьте Лару в националь-

нообразную систему игрового процесса. Неужели ничего нельзя было позаимствовать?

Типичный пример: подавляющее большинство дверей на некоторых уровнях представлены расплывчатыми и совершенно безжизненными на вид текстурами. Естественно, практически все они не открываются, более того — Лара даже не делает попыток их открыть. Но! Некоторые двери открыты все-таки можно и нужно. К слову сказать, внешне они ни одним пикселем не отличаются от своих неинтерактивных собратьев. Итак, из сотни дверей открывается одна. На мой вопрос, каким же образом игрок должен

Как древний, лишь слегка изменившийся графический движок дождался до конца 2000 года, откровенно говоря, непонятно. Если годика эдак два назад корявые текстуры и топором рубленные объекты из четырех полигонов вызывали здоровый смех, то теперь нам остается лишь удивляться и в недоумении разводить руками. В принципе, я могу представить себе фаната, который будет плакать от умиления, глядя на несколько плоскостей с расплывчатым рисунком, но понять его я не смогу никогда в жизни. Единственное, что разработчики сделали на удовлетворительном уровне, — это сама фигура главной модели и ее анимация. Опять-таки

восхищаться тут особенно нечем. В комплексе все выглядит чрезвычайно убого.

Конечно, дойдя до этого места в статье, отдельные крафтомены будут скрежетать зубами и с трудом сдерживаться от того, чтобы не закричать: «А сам-то, сам-то сделал хоть один Tomb Raider?». Спешу похвастаться: нет, не сделал. И в этом мое неоспоримое преимущество перед Core Design. По крайней мере, выпускать такую игру на PC и Dreamcast явно не следовало бы. А если уж так прищипило, то над игрой следовало бы поработать еще какое-то время. Логичные, оригинальные и разнообразные уровни, большие открытые пространства, текстуры в высоком разрешении, спецэффекты — вот



ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS, DC Жанр: action/adventure
Издатель: Eidos Разработчик: Core Design
Требования к компьютеру: Pentium 133, 32 MB RAM, Win'9x/2000
Интернет: <http://www.eidos.com>



ный костюм эскимоса, удивляться не буду. Появившись у нее еще пара грудей на спине, я, скорее всего, и это оставил бы без внимания.

Перейдем сразу к игровым уровням. Сложно, конечно, десять раз изобретать велосипед, но десять раз на одни и те же грабли может наступить только исключительный кретин. Ума не приложу, зачем разработчикам понадобились узкие коридорчики, тесные тупички и низкие потолки. Страсть к минимизации в очередной раз обернулась кошмаром для игрока, который в ориентации на местности чаще всего полагается исключительно на интуицию, а никак не на сумасшедшую камеру. Все головоломки стандартны до омерзения. Потянешь за рычаг — откроется решетка, найдешь ключ — сможешь дверь открыть. Вся эта система рычагов, дверей и ключей асистемна и довольно нелогична. Это тем более удивительно, что уже несколько лет появлялись и продолжают появляться action'ы, которые предлагают нам куда более стройную и раз-



находить открывающиеся двери, закаленный в боях с крысами и собаками фанат Tomb Raider сообщил, что есть еще интуиция. Что ж, воистину без нее здесь никуда!

Безусловно к положительным моментам относится то, что абсолютно не изменилось управление. Впрочем, удивительного здесь мало, поскольку в игре вообще мало что изменилось.



тогда бы от Tomb Raider лично я получил бы удовольствие. «А это все равно будет в следующей части на — в качестве аргумента не прокатит. То есть мы терпеливо должны ждать, когда Core Design осястливит нас Tomb Raider Next Generation, а до поры до времени — кушать подаваемую лабуду, от которой за версту несет тухлятиной.

Только не нужно потом писать в письмах о духе приключений, об уникальной атмосфере, которую так и не смог ощутить тупой и равнодушный автор «Страны Игр». Лучше попробуйте (хотя бы ради любопытства) поиграть во что-нибудь другое. Тем более, что достойных игр сейчас хватает.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Олег Кафаров

Позже на суд игроков были представлены Medal of Honor и Tomorrow Never Dies. Сама Rare совсем недавно предложила нашему вниманию клон своей же игры под названием Perfect Dark. Но ни один из перечисленных проектов не смог превзойти великолепие под названием Golden Eye.

Но вот совсем недавно, а именно восьмого ноября, в поле нашего зрения появляется новое творение Electronic Arts под названием **The World Is Not Enough (TWINE)**. За основу своего сюжета новинка взяла одноименный фильм

о секретном агенте 007 с Пирсом Броснаном в главной роли. Нельзя сказать, что творение EA обречено на полный провал, но на звание хита, даже, скорее, на звание просто хорошей игры **TWINE** явно не дотягивает. Очевидно, команда разработчиков из Black Ops решила просто сотворить что-нибудь эдакое, но только чтобы это «что-нибудь» носило громкое имя, которое обеспечит компании хорошие сборы. Даже невооруженным глазом сразу видно, что игра создавалась в спешке, и что о качестве конечного продукта никто особенно не задумывался. Правда, по сравнению с прошлогодней Tomorrow Never Dies, произо-

ли достаточно заметные сдвиги в лучшую сторону, но все равно игра и близко не дотягивает до уровня нинтендовской Golden Eye. Но все же не стоит думать, что в **TWINE** нет ничего хорошего и что на нее не стоит обращать внимания. Просто Golden Eye была настолько хороша, что на ее фоне меркнет практически любая игра подобного жанра.

Так что же представляет собою **TWINE**? Перед нами типичный шутер от первого лица, в котором игроку придется преодолеть одиннадцать уровней, стреляя в тех, кто встретится на его пути. Как я уже сказал, **TWINE** взяла за основу недавно

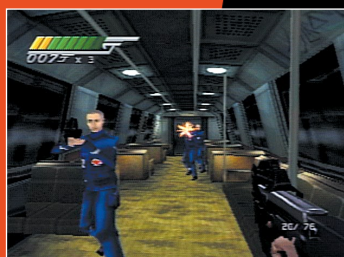
Вот уже более трех лет прошло с того знаменательного момента, когда мир увидел непревзойденную, уникальную Golden Eye. В 1997-ом творение английского издательства Rare совершило настоящий переворот в мире видеоигр. Детище Rare разошлось огромным тиражом, и до сих пор многие считают ее самой лучшей игрой об агенте 007. С тех пор слава Golden Eye явно не дает покоя разработчикам игр подобного жанра. Из года в год на рынке видеоигр появляются продукты, взявшие за основу нашумевший проект.

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation
Жанр: Action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Black Ops
Онлайн: www.eagames.com



Атмосфера фильма передана в детище EA, пожалуй, даже получше, чем в Golden Eye.



вышедший одноименный фильм Майкла Аптеда (Michael Apted) и целиком перенесла его в трехмерный полигональный мир. Связь между уровнями осуществляется с помощью видеовставок из фильма. Сама атмосфера игры немного разочаровывает, так как с точки зрения графического исполнения она далеко не совершенна. В **TWINE** используется тот же движок, что использовался в Tomorrow Never Dies, но сейчас он значительно доработан и улучшен. Разочаровывает и тот факт, что уровни слишком короткие, хотя и достаточно неплохо проработаны. На мой взгляд, в своем творении Black Ops не уделяет должного внимания деталям. К сожалению, те редкие моменты, когда текстуры в уровнях действительно выглядят неплохо, игрок,

Олег Кафаров

7 Пусть и не настолько хорошая игра как Golden Eye или Perfect Dark, **TWINE** все-таки справляется со своими задачами вполне хорошо. Интересная игра..

Сергей Амирджанов

7 Несмотря на очевидную бесполезность конкуренции с Rare, Electronic Arts удалось сделать весьма неплохую игру. Другой же вариант **TWINE** для PC/PS2 наверняка окажется еще лучше.

Дмитрий Эстрин

6 Если говорить просто и прямо - это просто неудачная игра. Причем обвинить в неуспехе "отсталость" PS, на самом деле, никак не получится.

Борис Романов

7 Почти Golden Eye за недостатков нескольких важных элементов игрового процесса. Минус движок попроще, чем у Rare в 1997 году. А в остальном неплохо.

27
средний балл
6,7



К заслугам следует отнести и то, что команда разработчиков пыталась максимально разнообразить игровой процесс, создав одиннадцать отличных друг от друга уровней, в которых вам придется не просто расстреливать на пути ваших многочисленных врагов, но и сыграть в русскую рулетку, съехать на лыжах по крутому заснеженному горному склону,

Подводя итог, надо сказать, что в целом TWINE — это не полный провал ее создателей. И хотя этот проект даже отдаленно не достигает того уровня качества, которое в свое время нам представила Rare, TWINE все же намного лучше прошлогодней Tomorrow Never Dies. Вне всякого сомнения, разработчики из Black Ops пытались сотворить нечто новое, нечто особенное,

В TWINE нам доступно на выбор достаточно большое количество самого разнообразного оружия, большинство из которого нам уже знакомо из предыдущих игр серии 007.



стремились к тому, чтобы их проект завоевал популярность в игровой индустрии, но то, о чем они мечтали, к сожалению, не воплотилось в конечном продукте. Возможно, создателям игры не хватило опыта и Rareвского мастерства. TWINE слишком коротка, слишком недоработана и является, по



возможно, просто не заметит — все этапы в TWINE надо пройти за определенное время, поэтому чаще всего игроку придется практически сломя голову бежать и вполыхая выполнять некоторые задания.

Теперь о моделях персонажей игры. Увы, и тут очевидна явная недоработка со стороны создателей TWINE! Все герои похожи друг на друга как близнецы, а их анимация оставляет желать лучшего. Модели персонажей выглядят слишком просто, слишком примитивно для игры такого уровня. Искусственный интеллект врагов просто напрочь отсутствует. Вам очень легко удастся проползти под самым носом у врага и остаться незамеченным, либо он будет смотреть прямо на вас или сквозь вас и не замечать вашего присутствия. Роль AI создатели игры явно недооценили. Ситуация, к счастью, несколько улучшается, когда играешь на уровне сложности 007. К достоинствам игры следует отнести тот факт, что, в отличие от Golden Eye и Tomorrow Never Dies, в TWINE представлено несколько достаточно оригинальных уровней, аналоги которых никогда не встречались в прошлых играх этой серии. Прежде всего, расскажу об уровне под названием Russian Roulette. По своей сути это даже не action-уровень. Здесь игроку придется играть в казино с целью выиграть 25000 долларов, что окажется не такой уж легкой задачей для новичка. На уровне под названием Night Watch нашему герою придется почти на цыпочках пробираться из точки А в точку В, усыпая на пути охранников. City of Walkways Turncoat и Melttdown представят игроку возможность вдоволь настреляться из ракетной установки. Цель —

сбить вертолеты. Эти уровни способны достаточно хорошо разнообразить игровой процесс и вносят в TWINE хоть какую-то оригинальность.

В TWINE нам доступно на выбор достаточно большое количество самого разнообразного оружия, большинство из которого нам уже знакомо из предыдущих игр серии 007, а также множество различных шпионских примочек из арсенала Бонда.

С точки зрения звукового оформления TWINE также не идеальна. Посидев перед экраном своего телевизора и послушав музыку игры, вы поймете, что большинство мелодий — та или иная вариация главной музыкальной темы. К озвучке главных героев создатели проекта также не проявили должного внимания. Голоса персонажей либо слишком громкие, либо слишком тихие и неразборчивые. Правда, надо отдать должное, что звуковые спецэффекты выполнены очень качественно: время от времени ваши враги будут переговариваться между собой, и, в случае использования системы Dolby Surround, можно будет легко понять, с какой стороны к вам приближается противник. Радует и то, что управление в игре достаточно чувствительное и отзывчивое, но и у него есть недостаток — иногда бывает очень неудобно менять оружие, а это, согласитесь, в определенных ситуациях способно изрядно помешать и заставить понервничать.



В ряде ситуаций движку TWINE явно не хватает детализации.

освободить заложников, обезвредить бомбу, изучить подводную лодку и выполнить еще целую массу различных заданий — так что в целом скучать не придется! Хотя нельзя не отметить, что уровни в TWINE достаточно короткие и легкие, поэтому игру среднестатистический геймер сможет без труда пройти за пару дней.

Очень жаль, что в TWINE отсутствует multiplayer mode. Ведь вспомните — именно возможность играть четвером так привлекала многих поклонников Golden Eye. А ведь наличие возможности играть в TWINE в многопользовательском режиме могло бы заметно улучшить ситуацию. Но не стоит клеймить создателей проекта за эту оплошность — введение этой опции, скорей всего, помешало бы ограниченным мощностям PlayStationOne.

сути, просто обыкновенным шутером. Не больше и не меньше. Игра явно рассчитана на поклонников бесконечных приключений Джеймса Бонда, на тех, кто ради магических цифр 007 на коробке будет готов принять ее такой, какая она есть. Если же вы решили все же попробовать себя в роли секретного агента и при этом хотите насладиться действительно продуманным и проработанным игровым процессом — выбирайте хоть уже и старенький, но все же еще никем не превзойденный Golden Eye.

К сожалению, The World Is Not Enough, в отличие от Golden Eye, прорыва в игровой индустрии не совершит. Ждать от нее чего-то абсолютно нового не стоит. Это еще одна не совсем удачная игра с цифрами 007 в названии. 6.

SQUAD LEADER



Лев
Емельянов

По прошествии двух лет Random Games порадовала нас очередным опусом в жанре SQUAD LEVEL TURN-BASED TACTICAL COMBAT SIMULATION... Как много отзывается в сердце старого геймера при этих словах!



Доктор спешит на помощь.

А что сие означает? — спросят меня. Да как вам сказать... Кто знает, тому объяснения не нужны, а кто не в курсе, тот вряд ли въедет, прочтя две странички в журнале. Короче, это когда солдатики в походном режиме передвигаются, стреляют и повышают свои параметры. Фанаты жанра со знаменами, на которых написано «X-COM жив!» и «Jagged Alliance Forever!», выходят на праздничную демонстрацию, выкрикивая лозунги «Да здравствует Action Point!» и «Долой Real-Time!». Ура!

Да, действительно, повод выпить есть. За последние 3 года Random Games выпускает уже третью игру в указанном жанре. Два ее предыдущих творения — Soldiers at War и Warhammer 40K: Chaos Gate — были изданы компанией SSI. Переход разработчика под крылышко Hasbro и Microprose вызван, судя по всему, тем, что именно им теперь принадлежат права на древний настольный wargame под названием Squad Leader.

Немного истории. Игра эта была впервые издана в далеком 1973 году фирмой Avalon

Hill. Она быстро завоевала массу поклонников и стала классикой. В 1985 году авторы выпустили новую версию — Advanced Squad Leader (напоминает Advanced Dungeons & Dragons, не правда ли?). Был добавлен уровень детализации и подправлен баланс. Впоследствии вышло множество expansion set'ов, моделирующих самые разные моменты Второй Мировой, и, по словам отдела маркетинга Hasbro, на сегодняшний день игра является самым популярным настольным воргеймом в мире.

Однако наш сегодняшний пациент играет не на бумажке, а на экране монитора, поэтому нам интересно понять, есть ли от лицензии Avalon Hill какая-нибудь польза или нет. Ведь при первом взгляде Squad Leader ОЧЕНЬ похожа на Warhammer: Chaos Gate, сделанный, как известно, по лицензии Games Workshop. Так вот, господа, при более близком знакомстве выясняется, что между этими двумя играми — пропасть различий. Например, мораль. Если киборги Space Marines вообще не знали, что это такое (для них смерть за Императора — высшее счастье), то солдаты Второй Мировой вполне могут стру-

Лев Емельянов

8

Это настоящий подарок для любого серьезного стратега, особенно при нынешнем кризисе жанра. В игре масса достоинств, и не замечено серьезных недостатков.

Сергей Амирджанов

7

Весьма устаревшая, но тем не менее, чрезвычайно интересная пошаговая стратегия. Горячо рекомендуется всем фанатам жанра в ожидании Jagged Alliance 2.5

Дмитрий Эстрин

8

Все было сделано правильно и хорошо в расчете на верных поклонников неувядающего жанра. Выйди игра года два назад, мы бы назвали его хитом.

Борис Романов

6

Пошаговые стратегии на PC не менялись уже слишком давно, чтобы в них до сих пор было интересно играть.

29
средний балл
7,3

силь, неожиданно залечь или отказаться идти в атаку. Второе отличие, в корне меняющее всю тактику, — это отсутствие в характеристиках оружия понятия «наносимый урон». И это правильно, так как любой, даже самый слабый пистолет может с одного выстрела убить самого здорового бойца, а никакой брони, увы, не предусмотрено (если помните, в Chaos Gate простые Space Marines без проблем выдерживали по 3-4 попадания, а Терминаторы — по десятку). При этом вероятность попасть довольно невелика: 30% — это уже очень хороший результат. Правда, один раз у меня было и 99% — когда солдат, вплотную подойдя к окну, убил фашиста, находящегося в доме. Оружие достаточно разнообразно, но соответствует историческим

очень медленно двигаются вперед, отстреливая выбегающих на них врагов. Главное тут — не вставать в полный рост и обязательно оставлять несколько Action Points, чтоб стрелять во время хода противника (Opportunity Fire). Но вот вопрос: что делать, если, например, фашисты засели в доме и простреливают все подходы? Просто так их выкурить не получится — эти гады постепенно перебьют всех залегших солдат, и миссии конец. Встаем, бежим, укрываясь за естественными преградами, добегаем до здания, открываем дверь, убиваем немца, стоящего за ней, швыряем гранату... Ну, в общем, вы поняли, скучать не придется ни в одной миссии. А на высоких уровнях сложности игра просто превращается в кошмар. В хорошем смысле слова.

практически все основные кнопки вынесены на экран, только помните о клавише **Enter** (перезарядка оружия)! Впрочем, другие Hot Keys тоже выучить полезно. Специальная панель демонстрирует, сколько врагов видит каждый ваш солдат, причем иконки показывают звания противников и выстроены в порядке, отражающем вероятность попадания. При наведении курсора на врага вам сообщат в процентах, каков шанс на успех — просто класс!

Помимо расстояния до мишени, угла обстрела и еще ряда внешних факторов, успешность выстрела зависит и от меткости солдата. Ведь каждый из них характеризуется целой кучей ролевых параметров — запас AP, сила, инициатива, здоровье... Все эти характеристики растут в бою, и постепенно зеленые сагаи превращаются в настоящие машины уничтожения. При этом бойцы делятся на «обычных» десантников и «специалистов» — медиков, подрывников, инженеров. Без этих парней большую часть миссий пройти просто не удастся — здесь надо своих подлечить, там вражеские пушки подорвать, тут переправу навести. Личный хинт: при отборе ребят

они стонут: «Я истекаю кровью!», «Ну где же доктор?!», «Не дайте мне умереть», «Я покойник...». Но самый главный приколы — это когда солдату отдадут приказ, который он не может выполнить, например, не хватает Action Points. В этом случае он рывает: «Out of the question!» (морпехи из Chaos Gate в подобной ситуации басили: «I can not UNDERSTAND your order!»).

Что касается движка, то его фирменная медлительность никуда не девалась. Как Chaos Gate тормозил на 200-м Пентиуме, так и Squad Leader телепается на 600-м Целероне. Меня всегда прикалывало: ну почему для того, чтобы экран экипировки сменился на экран меню миссии, требуется 15 секунд? Никто не в курсе? Я так и думал. Ну да и Бог с ним — по большому счету это мало портит удовольствие от процесса. В целом все ярко и красиво, 600x800, True Color. Понятно, что солдаты одеты в форму ЗАЩИТНОГО цвета, цель которой — сливаться с почвой. Место действия — Европа: зеленая трава, серая земля — естественно, что Warhammer'овского разноцветья здесь не встретишь. Зато взрывы и дым великолепны. Это я заочно даю отповедь тем, кто придрался к «од-



Сейчас начнется штурм здания.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Тактическая пошаговая стратегия Разработчик: Random Games по лицензии Avalon Hill Издатель: Hasbro Interactive/Microprose Компьютер: PII, 64 Mb RAM
Онлайн: www.hasbrointeractive.com/microprose



Заполучи, фашист, гранату!



реалиям — начинать приходится с самых простых Энфилдов, и постепенно, от миссии к миссии, становятся доступны различные автоматы, ручные пулеметы и даже минометы. Порадовала возможность покататься на транспортных средствах — автомобилях и бронетранспортерах.

А вот что действительно роднит все игры от Random Games — это необходимость ДУМАТЬ над каждым своим шагом и почти в каждой миссии изобретать новую тактику. Важнейшее правило — не спешить. Тише едешь — дальше будешь, а торопливые быстро убивают. Необходимо также помнить, что Action Points требуются солдатам для ЛЮБОГО действия — встать, сесть, перезарядить оружие, повернуться в сторону, оказать медицинскую помощь, взорвать что-нибудь... Первые несколько миссий в чистом поле проходят элементарно — бойцы выстраиваются в цепь и



Взвод залег.

Кампании развиваются довольно логично, возьмем для примера англичан (ну да, люблю я их, ничего с собой не могу поделаться!). Вначале выясняется, что взвод парашютистов был выброшен немного в стороне от намеченного района, и ставится задача просто прорваться через немецкий заслон. Затем — захватить выброшенные с парашютом боеприпасы. Затем — подорвать пушки, которые не дают союзникам переправиться через мост и т.д.

Интерфейс порадовал, с этим соглашались даже критики. Он действительно удобен,



С ним я пойду в разведку!

на боевое задание не поленитесь и укомплектуйте звонды теми, у кого больше всего AP. Правда, такой фокус

можно проделать только с обычным пушечным мясом — специалисты заданы заранее и, как правило, являются весьма никудышными стрелками и бегунами. Спасать рядового Райана... абсолютно необходимо. Мы так тщательно отбирали состав боевых взводов, мы воспитывали своих ребят, берегли, мы, в конце концов, привязались к ним как к родным. При потере бойца немедленно делается Load Game. А как они кричат, как они выражают свои чувства... «Эта пуля для тебя!», «Я тебя вижу!», «Умри!» (и мажут при этом). Как

нообразной» графике Squad Leader. От игры действительно веет духом «прежнего X-COM» — одни бои в многоэтажных зданиях чего стоят, хотя разрушать конструкции и обрушивать потолки, увы, нельзя.

Под занавес нужно сделать одну ремарку. Я думаю, всем понятно, что данная статья — фанатская. Я не сомневаюсь, что среди читателей найдутся люди, которым Squad Leader абсолютно не понравится. Справедливости ради, должен сказать, что вы не одиноки, господа. Например, весьма уважаемый мной онлайн-журнал pc.ign.com страшно раскритиковал игру. По мнению автора, зажавшаяся Hasbro срубает баксы на чувствах поклонников фильма «Saving Private Ryan» и пытается выдавить из них ностальгическую слезу. И палитра ему не нравится, и десять уровней высоты, и непохожесть на настоящий аналог... Я могу лишь посоветовать следующее: если вы действительно любите стратегии, то сядьте и пройдите две миссии. Почти уверен, что после этого самым страстным вашим желанием будет — одолеть третью...



CALL TO POWER II



Перед вами, господа, — вторая попытка Activision создать «Наш ответ Sid Meier's Civilization».

Лев
Емельянов

Конец ноября выдался стратегичный. И тактиков порадовал (Squad Leader от Microprose, см. статью по ней в этом номере), и глобальных стратегов уважил. Пытаться сейчас, в конце 2000 года, объяснить в двух словах, что такое Civilization-подобная игра — смешно, поэтому я просто поделюсь с уважаемыми читателями своими впечатлениями от процесса. Играл, каюсь, на уровне Hard. Для такого фаната Civilization и Master of

magic, каковым я являюсь, сложность ниже, чем Impossible, — это, конечно, позор, но для первого раза простиительно. А будет ли второй, покажет только время.

Magis, каковым я являюсь, сложность ниже, чем Impossible, — это, конечно, позор, но для первого раза простиительно. А будет ли второй, покажет только время.

Civilization и Master of Magic, когда тебя бьют с первых же ходов, когда вся игра поначалу — это жуткая борьба за выживание с многократ-

Дизаймировой прессой, коллективом. Впрочем, вопросы о внешнем виде ничто в сравнении с ни даже нашколлективом. Впрочем, вопросы о внешнем виде ничто в сравнении редакторским

кресла, наливаешь себе большой бокал пива, неторопливо щелкаешь мышью и получаешь положительные эмоции. Иной раз за вечер ни разу не приходится делать Load Game. Выиграть, конечно, будет непросто, потребуются принимать массу решений, продумывать стратегию на два-три открытия вперед, обновлять и передвигать войска... Но проиграть еще труднее. В Call to Power II нет той кошмарной напряженности древних

Итак, первое, что нас встречает, — шикарный вступительный ролик. Интересно, красиво, стильно. Музыка в заставке и в самой игре — просто супер! Затем — здоровенное меню, способное удовлетворить любой, даже са-



Редкий кадр: английский парусник готовится напасть на греческий, а рядом — американский пароход.

Лев Емельянов

8

Приятный и интересный стратегический опус. В чем-то смешной, в чем-то наивный, но все равно милый. Добавить тактические бои — и цены б ему не было.

Сергей Амирджанов

7

Activision вновь удалось вдохнуть еще немножечко жизни в игровую концепцию почти десятилетней давности. Civilization — это по-прежнему круто.

Дмитрий Эстрин

7

Попытка реабилитации удалась. Но не больше о того. Об уровне Sid Meier's Civilization говорить, к сожалению, не приходится.

Борис Романов

7

Еще одна Civilization для тех, кому хочется убить побольше своего драгоценного времени на очередную неплохую, и захватывающую игру.

29
средний балл
7,2

тое, и сложное одновременно. Хочешь въезжать в нюансы и рассчитывать каждый клик мышкой — ради Бога. Не хочешь заморачиваться этой ерундой — твое право, все будет неспешно идти само по себе.

Построил, значит, я пяток городов. Однако это легко сказать, построил. Чтобы это сделать, требуется для начала сварганить Settler'a — куча ходов плюс население города уменьшается на единицу. Потом нужно место найти, гарнизон какой никакой собрать, потому что компьютерные оппоненты никогда не брезгают занимать пустые населенные пункты. Построенные города должны производить продукцию, вносить посильный вклад в науку и, в довершение всему, как можно быстрее расти. А эти три вещи — взаимоисключающие. Производство требует рабочих, наука — ученых, а рост населения — фермеров. Вот и балансируем постоянно на грани. Впрочем, если неохота, то можно и не балансировать, а пустить все на самотек или, еще проще, нанять мэра. Акведук снижает эффекты перенаселенности, Арена и Театр повышают счастье, Суд снижает преступность, а

шист. Да, это такой юнит, который становится доступным при изобретении соответствующего государственного строя. Как вы понимаете, терпеть такое я не мог, и фашист был уничтожен. После чего Греки мне тут же объявили войну...

Систему боев трудно оценить однозначно. С одной стороны, авторы практически идеально реализовали автоматический

танционный атака, защита, броня, радиус обзора... В принципе, все хорошо. Но если б Activision не поленилась и добавила в игру тактическое управление боем... о, тогда игра превратилась бы в настоящий шедевр! Call to Power II мучительно не хватает возможности контролировать сражения, выигрывать малыми силами, проводить ювелирные операции, комбинировать войска... Жаль. Ей-богу, искренне жаль.



Авантюрная попытка взять город с моря блестяще провалилась.



В одном строю сражаются конные лучники и самоходные пушки...



У вражеских броненосцев ни малейшего шанса: нас больше и мы первые напали...

Кинотеатр — недовольство войной... Да, так вот построил я пяток городов — типа Лондон, Манчестер, Ливерпуль, Йорк...

Через некоторое время ко мне наведались Русские. Отлично, думаю. Сейчас проверим вашу хваленую систему дипломатии. Выбираю тон своего предложения — доброжелательный, как равный с равным. Предлагаю мир. Отказ. Ну и черт с вами, думаю. Продолжаю спокойно развиваться. Время от времени появляются русские солдаты, покуртятся немного и исчезнут. Следующими со мной познакомились Голландцы. Делаю вторую попытку: доброжелательный тон, предложение мира, отказ... От Голландии еще меньше проблем, чем от России — их юниты меня вообще не беспокоят. Играю дальше, а про себя думаю — кто третий? Греки. Попытка установить мир, дубль три, отказ. Ну не хочу я покупать расположение соседей путем дачи взятки на правительственном уровне! На кой они мне все не нужны!!! Тем более, что из Москвы ко мне летят через лес трубки, а из Амстердама — голубоватые болванчики, это торговля такой наглядная. Все было нормально, пока ко мне не пришел греческий Фа-

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: глобальная стратегия
Издатель/разработчик: Activision
Компьютер: Pentium 166, 64 Mb RAM,
4 Mb video card
Онлайн: www.activision.com/games/ctp2



Английские рыцари под Москвой. Полный улет...

подсчет результатов. Сражения динамичны, зрелищны, и хорошо понятно, по какой именно причине тебя очередной раз сделали. Тот, кто нападает, наносит первый удар — очень важная фишка, от которой сильно зависит исход стычки, если силы примерно равны. Войска можно объединять в группы до 12 юнитов, у каждого из них имеется ряд параметров — атака, дис-

Научное древо недалеко ушло от первой «Цивилизации». Изобретения или дают новых юнитов, здания и Чудеса Света, или открывают доступ к другим изобретениям, или, на худой конец, позволяют сменить государственный строй. Область науки много, уровень их развития — еще больше. Опыт показывает, что техническое превосходство — великая вещь. Против Infantryman'a с мушкетом

не сдюжит ни один Hoplite. С другой стороны, 3 голита такого мушкетера загасят, пусть двое из них при этом и погибнут. Соответственно, экономика и численность войск тоже имеют значение, и огромное. Чудеса Света стоят дорого, но оправдывают себя на все сто. Темп развития примерно соответствует историческим реалиям — в 1994 году у меня появились броненосцы, пулеметчики и самоходные пушки. В лучших традициях жанра, в любой момент к вашим услугам Great Library — подробнейшая помощь по любому юниту, зданию, изобретению и т.д. Гиперссылки, иллюстрации — красота...

Одна из фишек игры, которую я лично открыл совершенно случайно, — это terra-формирование (закладка Tiles в нижнем меню). Вы имеете право проложить дороги между городами, превратить леса и пустыни в луга и разбить на них фермы. Местность тут же приобретает опрятный и «цивилизованный» вид. Во всяком случае, компьютерные оппоненты активно переделывают таким образом ландшафт. Я выяснил это во время дальних разведывательных походов своей ружейной конницы. Между прочим, в полном соответствии с обещаниями разработчиков, в Call to Power II легализованы государственные границы. Переход юнитов через эту черту — война. Теоретически. То есть, если ваши солдаты в течение долгого времени ошиваются в непосредственной близости от города противника, тот потребует их убрать. Можно отказаться, но проще согласиться. Реально выводить войска совсем необязательно — продолжайте спокойно исследовать окрестности. По крайней мере, я никаких неприятностей от этого не имел.

К вопросу об интеллекте врагов и уровнях сложности. Я специально несколько раз начинал игру, и у меня сложилось твердое впечатление, что чем выше выставлен этот уровень, тем больше компьютерным противникам подбрасывают денег и ресурсов, тем быстрее они развиваются и агрессивнее себя ведут. То есть ума у врагов не прибавляется — увы, это стандартная ситуация для таких глобальных и навороченных стратегий, тут ничего не поделаешь. Вот пример из истории моей войны с Греками. В их столице — Афинах — стоит до черта пушек и конников, и захватить ее с одного раза не получается, нужно две группы армий: первая — смертники, и вторая — та, что возьмет город. У меня пока в наличии только одна, и я срочно готовлю вторую. Чтобы предотвратить подход подкреплений к осажденным, мой флот блокирует Афины с моря, а уже собранная команда из 12 юнитов перекрывает единственную дорогу к ним. Что любой из нас сделал бы в такой ситуации на месте компьютерного оппонента? Ясное дело, собрал бы ударный кулак и прорвал блокаду. Столицу отдавать нельзя! А что делает компьютер? Посылает свои юниты по 1-2, и они бесславно гибнут в пути. Вот вам и весь AI.

В конце обзора полагается подводить черту под сказанным выше и делать финальный вывод. Так вот, я от всей души рекомендую Call to Power II всем, кто не знаком с классической игрой дедушки Мейера, но очень хочет попробовать свои силы на ниве «глобальных стратегий». Ветеранам также рекомендуется, хотя и с определенными оговорками. Мы вряд ли откроем для себя что-либо новое, зато отменно отдохнете и позабавитесь.

P.S. И не ждите красивых дворцов от благородных подданных — бесполезно. ●



Хорошо, что игра не называется Half-Life 2: Gunman Chronicles. Иначе обзор, посвященный ей, начинался бы совсем по-другому. Возможно, лаконичным и содержательным ругательством.

GUNMAN

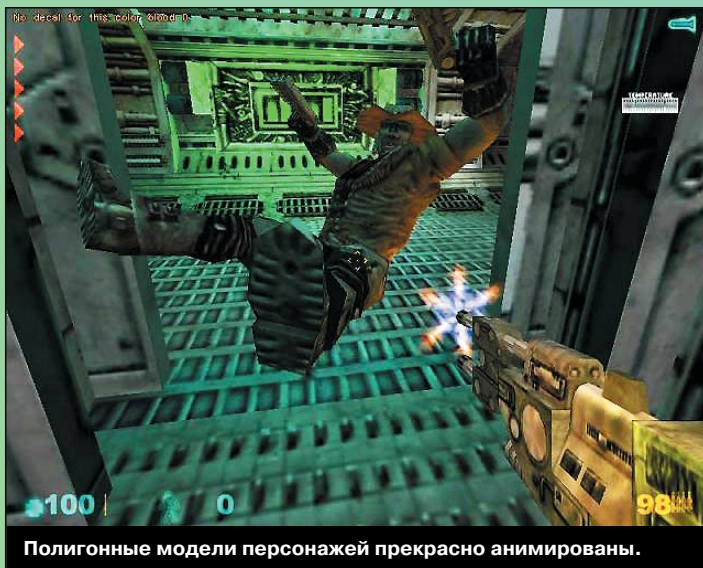
Дмитрий Эстрин

CHRONICLES



Есть такие вопросы, на которые чрезвычайно сложно ответить. Ну, например, что выглядит глупее: игровое издательство, которое не желает прислушиваться к желаниям публики, или проникшие в космос американские солдаты времен гражданской войны? Стопроцентно бредовый сюжет, устаревшие и продолжающие устаревать с чудовищной скоростью технологии, местами сохранившийся дух Half-Life, заскриптованный сценарий и простейшие головоломки — именно такой предстает перед нами игра **Gunman Chronicles**. Только не спрашивайте, хорошая она или плохая — однозначного ответа вам все равно никто не даст.

Gunman Chronicles — это полная конверсия Half-Life со всеми вытекающими отсюда последствиями. Разработчики из Rewolf тесно сотрудничали с ребятами из Valve Studios, частенько навещали офис создателей революционного 3D-action'a и вообще очень часто (пожалуй, даже чересчур



Полигональные модели персонажей прекрасно анимированы.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: 3D-action
Издатель: Sierra Разработчик: Rewolf
Интернет: <http://www.sierrastudios.com>
Требования к компьютеру: Pentium II 233, 32 MB RAM, Win'9x/2000

часто) оглядывались на знаменитый хит. Кроме всего прочего, они попытались сделать оригинальную игру. В результате получилось нечто довольно странное и неразумительное во всех отношениях. Хотя временами **Gunman Chronicles** способна удивить и выдавших виды фанатов жанра.

Как ни странно, прежде всего вам придется забыть о вселенной Half-Life. И, между тем, в этом нет ничего странного. Новые приключения Гордона Фримена со товарищи нам предстоит увидеть, судя по всему, лишь в официальном продолжении игры. И это, в принципе, вполне понятно, логично и так далее. Проблема в том, что команда Rewolf не удосужилась предоставить нам адекватную замену того, чего мы все же до поры до времени лишились. Судите сами. Хотя бы по тому же бредовому сюжету. **Gunman**'ы по внешности, манерам и, кажется, даже по акценту ничем не отличаются от солдат Конфедерации времен гражданской войны в Америке. Логичный вопрос о том, что они делают в космосе, мы с негодованием отмечаем. Ну, мало ли... Может проснулись какие-нибудь подсознательные ассоциации у сценаристов и дизайнеров, а может где-то там, далеко за бугром бешеной популярностью пользовались комиксы, повествующие о приключениях героев гражданской войны в черных глубинах космоса. Это не так важно. Хотя, если мне будет задан вопрос, оправдана ли такая концептуальная бредятина игровым процессом, я отвечу однозначным «нет». Эти самые **Gunman**'ы отважно сражаются с ксенонами, мутировавшими формами жизни, представляющими чрезвычайную опасность для всего человечества. О сюжетных тонкостях распространяться не буду: во-первых, они не столь уж и интересны, а во-вторых, играть будет тогда совсем скучно. Важно другое. А именно — то, что главный герой игры оказывается попеременно на четырех планетах, на каждой из которых ему придется много стрелять и чуть-чуть думать. По моему, идеальный вариант для тех, кто со времен Half-Life ничего другого не видел.

Начинается игра точь-в-точь, как... вышеупомянутый Half-Life. То есть генерал Арчер (Archer), по совместительству главный герой,

Дмитрий Эстрин

7

Если любите пострелять, то **Gunman Chronicles** позволит вам это сделать. Если вы ждете от игры чего-то еще, то лучше подождать чего-то более фундаментального.

Сергей Амирджанов

6

Движок Half-Life начинает показывать свой возраст, ну а игры на нем постепенно надоедают. Такое положение вещей может исправить только Half Life 2.

Максим Заяц

7

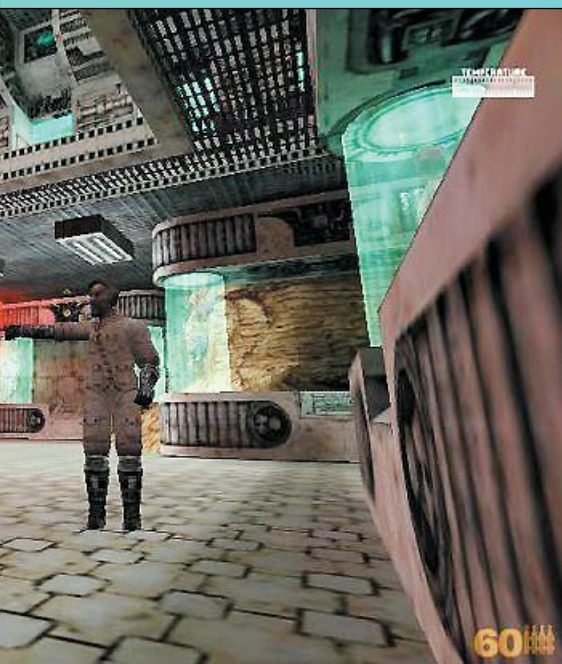
Неплохая, но скучная и уже надоевшая конверсия сверх меры популярного Half-Life привлечет внимание только застывших фанатов старого хита.

Борис Романов

8

Если на коробке с игрой написано Half-Life, значит она будет продаваться как минимум неплохо. **Gunman Chronicles** при этом далеко не так плоха, как могла бы быть.

28
средний балл
7,0



Кровищи — море разливное.

едет в своеобразном вагончике по обшивке космической станции. Незнакомый голос повествует о перипетиях космической службы. В общем, все один к одному. Лично мне было скучно, тем более что в вагончике обнаружилось только одно окошко, которое вдобавок ко всему оказалось довольно маленьким. В любом случае можно было бы придумать что-нибудь и поновее. Хотя это не так уж и важно. Потом начинаем бродить по космической станции, которая, надо сказать, мало чем отличается от научного комплекса Black Mesa. На космической станции обнаруживаются разговорчивые NPC в широкополых шляпах и серой униформе. Потом начинается самое интересное, то, чего не было в Half-Life, — тренировка. Если оценивать тренировку в сравнениях, то тут же нужно сказать, что в Opposing Force все в этом отношении было значительно лучше и интереснее. В **Gunman Chronicles** нас учат правильно обращаться с оружием (в общем, довольно полезно) и кататься на маленьком танке (как выяснилось впоследствии, абсолютно бесполезно). В целом, вся эта тренировка предстает не слишком интересным и довольно затянутым занятием. В конце концов, хочется реальной игры.

Gunman Chronicles — это полная конверсия Half-Life со всеми вытекающими отсюда последствиями. Большая часть игрового процесса концептуальная копия шедевра от Valve. Возможно, такой подход найдет фанов.

Реальная игра начинается, к слову сказать, очень резко и динамично. Все взрывается, рушится, носятся толпы офигевших динозавров, а наши недавние полковые товарищи как-то очень непоследовательно поливают нас лазером из бластеров. Сначала, конечно, все это радует. Сначала даже прокрадываются неправильные мысли вроде того, что это ничем не хуже настоящего Half-Life, а местами, возможно, даже лучше. Увы, это всего лишь видимость.

Действительно, общая атмосферность достигается за счет огромного количества заскриптованных сценарийных ситуаций, как и в Half-Life. Скрипты прекрасно стирают недостатки искусственного интеллекта и поднимают игровую динамику на новую высоту. Чего стоит только огромный, чрезвычайно красивый и обаятельный динозавр, который элегантно заглядывает в одну из пещер (это, кстати, один из первых боссов, с которым нам приходится столкнуться). Но если в Half-Life все скрипты были необходимы для развития сюжетной игровой линии, то в **Gunman Chronicles** они просто так. Ничего они не развивают, а лишь разнообразят линейное, я бы сказал, прямолинейное прохождение игры. Немного утомляет, тем более, что все запрограммированные ситуации легко предсказываются и не вызывают никакого удивления, восхищения и прочих эмоций. Ну, упал там какой-то шкаф, ну и фиг с ним...

Кроме всего прочего, игра **Gunman Chronicles** проста как копейка. Вы нигде не заблудитесь и никогда не застрянете больше чем на пару секунд. Представьте себе длинный коридор, по которому мы проносимся с огромной скоростью. Такое ощущение, что я эту игру прошел уже, как минимум, пару раз. Единственное, что ненадолго останавливает — это монстры. Впрочем, подавляющее большинство из них уничтожается легко и непринужденно. Уровень AI, как уже говорилось, почти нулевой. Иногда, впрочем, можно наблюдать довольно эффектные сражения ксеномов с дройдами, но есть справедливые подозрения, что и это дело заскриптовано. Вполне реально пройти игру таким образом, чтобы не потерять ни одного процента здоровья на самом высоком уровне сложности. Само построение уровней, кстати говоря, вызывает ассоциации с Tomb Raider, что, на самом деле, довольно неплохо и даже оригинально.

Головоломки по ходу прохождения вряд ли задержат вас дольше, чем монстры. Все просто: рычаги, кнопки плюс уничтожение разных реакторов и прочая, и прочая. Порадовала, на самом деле, другая головоломка. Мы оказываемся заперты в довольно тесном помещении, из которого есть только один выход (вообще, в **Gunman Chronicles**, как правило, идти можно только вперед). Выход этот, к сожалению, оказывается прегражден лазерной решеткой. Естественно, пройти через нее нереально — главный герой погибает легко и непринужденно. Как выяснилось, нужно было поставить на пути лазеров ящик, который освободит проход. Вопрос: почему на ящик лазеры не реагируют? В масштабах целой игры, которая на поверку оказывается довольно большой, это, конечно, не так уж и важно, но деталь весьма показательная.

Что еще? Оружие, например... У меня почему-то все эти туристические мегабластеры и регулярно перегревающиеся винтовки вызвали довольно неприятное впечатление. Шотаны, пулеметы и традиционные пистолеты, на мой вкус, значительно лучше.

Графический движок устарел, и это практически все, что о нем можно сказать. Разработчикам еще удалось сделать довольно интересные полигональные модели некоторых игровых персонажей (того же динозавра, например), но очень многие оригинальные решения дизайнеров, к сожалению, оказались за кадром либо остаются незамеченными игроком. Виноваты отстойные текстуры, которые даже сравнить вроде бы не с чем. Так нельзя делать.

В общем, в качестве конверсии Half-Life **Gunman Chronicles** вещь отнюдь не плохая. Но в качестве самостоятельной игры — это ничто. Помнится, в самом начале разработки ходили слухи о том, что **Gunman Chronicles** будет распространяться совершенно бесплатно... Как знать, может быть это смогло бы повлиять на наше окончательное решение. А так... Посредственно с плюсом.

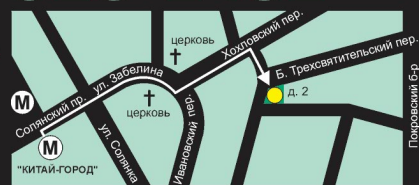
твой пропуск в будущее



КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН
ВОЗМОЖНО, самый большой в Москве

ЕЖЕДНЕВНО
с 10.00
до 19.00

926-2452



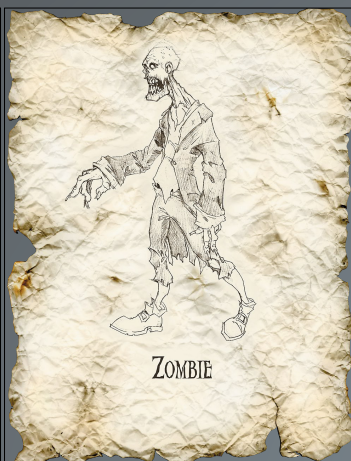
ст. м. "Китай-город"
Б. Трехсвятительский пер., 2
Салон компьютерной техники
"Остров Формоза"
926-2452 (многоканальный)
ежедневно 10.00-19.00

FORMOZA
КИТАЙ-ГОРОД



BLAIR WITCH

Олег Коровин



VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE

Древняя мудрость гласит: все познается в сравнении. Как в воду глядел автор этого изречения. Не скажи он такого, жили бы мы сейчас и хлопот не знали. А теперь... не могу же я не согласиться с такой умной мыслью. А согласившись, оказываюсь в тупике. Возьмем, к примеру, сериал Blair Witch (интересно, а какой еще пример я мог взять в статье с таким заглавием). Ведь чтобы познать, надо сравнить. А сравнение предполагает нахождение общего и различного у игр этой серии. Но они же ведь все одинаковые! То есть как, неужели совсем? Нет, ну не совсем, конечно. Там, например, везде разное время действия...

Будем считать, что я выпустил пар. На самом деле все не так уж плохо. То есть плохо, но не так уж. Просто обидно. Идея ведь была неплохая. Если бы у трех разных команд разработчиков получились действительно разные игры, эффект был бы куда значительнее. Но главное, что связывало им руки — это движок Nocturne. Дело даже не в том, что он такой плохой — этого как раз не скажешь (хотя и хвалить этот engine особо не за что). Просто

когда все три Blair Witch делались на одном движке, непохожими друг на друга они получиться не могли. А так как проекты, вообще говоря, малобюджетные, покупать или тем более разрабатывать новое ядро для каждой

ДОСЬЕ Платформа: PC Жанр: Horror adventure
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Ritual Entertainment
Компьютер: P2 266, 64 Mb RAM, 3d accelerator
Интернет: <http://blairwitch.godgames.com>

игры никто не мог себе позволить. В итоге мы имеем то, что имеем.

Над Blair Witch Volume 3 работала Ritual Entertainment — команда, ставшая чуть ли не легендарной. Лично я на этих ребят возлагал особые надежды. И, вы знаете, в чем-то они их оправдали. Конечно, третья часть сериала не стала прорывом, но разработчики сделали почти все от них зависящее.

На сей раз нелегкая забросила нас в XVII столетие. Вы не поверите, но все в тот же Бер-

По всему выходит, что познать, что же такое выпустило Gathering of Developers, не представляется возможным.

кетсвилль. Некогда здесь жила женщина по имени Elly Kedward, та самая Blair witch. Ее арестовали за практику колдовства и изгнали в лес. Некоторое время спустя стали пропадать дети. Разумеется, печенье стали крошить на Elly, обвинив ее во всем. Было решено найти ведьму и устроить ей секир башку по всем правилам. Но ни Эллы, ни дети не были найдены.

Слухи обо всей этой фигне дошли до главного героя игры по имени Jonathan Prye. А он совершенно случайно оказался охотни-

ком за ведьмами. Ну и решил наведаться в знаменитый городок поглазеть на знаменитую ведьму. А там люди в панике убегают, потому что по кладбищам разгуливают зомби, в тюрьме сидит ученица Elly Kedward, которая этого даже не скрывает, и вообще много всякой ерунды творится.

Разработчики заявляют, что в Blair Witch 3 упор сделан на action составляющую. Оно и понятно: чай Ritual Entertainment не Тетрисами прославилась. Но на самом деле action и adventure элементы здесь довольно гармонично сочетаются. Об этом говорит хотя бы наличие таких типично квестовых вещей, как инвентарь, дневник героя и блокнот, где он записывает то, что надо в данный момент сделать: «Пойти в лес, найти и убить ведьму, не забыть купить полкило сосисок по пути домой...».

Олег Коровин

7 Третья часть лучше двух предыдущих. Но это не означает «блестящего» завершения трилогии. По сути, перед нами самый обычный клон.

Сергей Амирджанов

6 Из трех серий Blair Witch вполне могла бы получиться одна, зато вполне масштабная и качественная игра. По отдельности они уже не столь привлекательны.

Дмитрий Эстрин

6 Сначала было атмосферно и страшно. Потом было чуть-чуть страшно и весьма странно. Теперь — просто смешно.

Борис Романов

5 Признаться, игры по Blair Witch уже надоели. Разработчикам явно не удалось поддержать интерес к трилогии, даже заставив делать разные серии различные команды разработчиков.

24
средний балл
6

Одним из первых наших заданий станет экскурсия к Coffin Rock. Черт возьми, здесь мне стало по-настоящему страшно. И не только потому, что этому способствует темнота, мистическая музыка, гуляющие по дорогам зомби, а потому, что я вспомнил Blair Witch 2: Legend of Coffin Rock. Благо, здесь все-таки таких ужасов геймплея не будет. Даже трудно объяснить, чем именно BW 3 отличается от BW 2 в лучшую сторону. Объективно — мало чем. Но нет того ощущения, что мы бродим по игровому миру лишь потому, что больше нечем заняться.

Один из самых приятных моментов, что теперь у нас есть относительная свобода. Иногда даже появляются задания, выполнение которых для сюжета не критично. Например, совсем не обязательно идти на кладбище и воевать с мертвяками, но если все же туда отправиться, герой получит полезное умение от священника, который его туда послал.

Атмосфера вокруг царит гнетущая. В хорошем смысле слова. При этом страх вызывают даже не выпрыгивающие из-под земли скелеты, а ожидание того, что «что-то вот-вот должно случиться». Правда, ожидание, как правило, оказывается напрасным, потому что ничего особо жуткого не случается. Впрочем,

Есть в игре некоторые моменты, которые заставляют ее воспринимать чуть ли не как пародию. Ну, например. Вроде бы все завязано на борьбе христианской церкви против колдовства. Всякие темные силы, дьявол и все такое. Но каким-то образом мы встречаем индейского шамана, который говорит, что все беды не от сатаны, а от какого-то разобитенного индейского духа. Это, похоже, дань политкорректности: раз воюем в США, то должны присутствовать аборигены. Шаман дает нам куклу вуду, которая нужна не для издевательств над врагами, а для того, чтобы игрок знал об их



Третью серию Blair Witch делала знаменитая команда Ritual.

Разработчики заявляют, что в Blair Witch 3 упор сделан на action составляющую. Оно и понятно: чай Ritual Entertainment не Тетрисами прославилась.

Но на самом деле action и adventure элементы здесь довольно гармонично сочетаются.



Elly Edward Tale глубже всех зарыта в пучине истории.

когда я увидел прикованного к скале истекающего кровью ребенка, не по себе все-таки стало.

Кое-какие изменения коснулись и системы боев. Теперь у нас есть заклинания, которые даже разделены на три школы: языческая магия, шаманизм и христианские обряды. Реально это ничего не меняет, но все равно весело. Однако сражения по-прежнему на удивление бесполовые. Идем по лесу. На земле валяется труп. Подходим, он оживает и прет на нас. Стреляем, идем дальше. На следующем экране еще один труп, и история повторяется. У боссов мозгов не больше, и драматизма в сражении с ними тоже никакого.

Эпизод, когда мне пришлось три раза подряд бегать из одного конца карты в другой (так по сюжету положено), по одной и той же дороге, с одними и теми же противниками в одних и тех местах, вообще трудно поддается описанию. Если кто не понял, это все и называется action'ом. М-да.

приближении. Если есть опасность, кукла начинает биться в конвульсиях, издавая скрежещущие звуки. А если еще учесть, что лицо ее похоже на испуганного колобка, то ужастик превращается в фарс. Хотя это и неплохо. Напряжение тоже надо снимать.

Описывать графические достоинства и недостатки Blair Witch в третий раз как-то неудобно. Достаточно сказать, что принципиально ничего не изменилось — оно и не могло измениться. Все выглядит вполне терпимо, но стандартно. Однако мое личное впечатление: третья часть смотрится посимпатичнее, чем ее предшественницы. Выражается это, прежде всего, в проработке освещения. Комната с камином выглядит очень даже впечатляюще: неровный дрожащий свет, красивые реалистичные тени. И вообще, все пейзажи и интерьеры не кажутся такими безжизненными, как раньше.

Анимация, как всегда, страдает. И если зомби еще можно простить движения в стиле «ржавый робокон», то для людей они



мало подходят. Как герой ходит по лестнице, лучше вообще не видеть.

Интерфейса тоже значительные изменения не коснулись. Хотя пара нововведений все же есть. Например, враги теперь при наведении на них прицела светятся. Наконец-то додумались разделить кнопку стрельбы и действия, так что теперь открывать двери можно и с ружьем в руках.

Может показаться, что вся статья противоречит утверждению о том, что игры трилогии получились идентичными. К сожалению, противоречия нет. Все изменения чисто косметические. Обычно такие дополнения вводятся в add on'ax. А здесь приходится их упоминать, потому как чего-то более существенного просто нет.

Впрочем, GOD вряд ли многое потеряет. Да, игры получились так себе. Да, все они очень похожи. Это значит, что едва ли найдется кто-то, кто купит все три части Blair Witch. Но это и не нужно. Недавно вышел сиквел к фильму — Blair Witch 2: The Book of Shadows. Это наверняка подогреет интерес ко вселенной BW. И когда человек придет в магазин и увидит там аж три продукта по его любимому фильму, то ему лишь останется выбрать того разработчика, которому он больше доверяет, и купить, соответственно, первую, вторую или третью часть игры. Но я бы не советовал так поступать. В конце концов, близится Рождество, и недостатка в качественных продуктах ожидать не придется — найдется, куда потратить свои кровные.

TEST DRIVE LE MANS

Дмитрий Эстрин

Гонки — это жанр, в котором придумать что-то новое чрезвычайно сложно. Потому приходится постоянно совершенствовать старое. В процессе этого совершенствования были созданы The Need for Speed, Colin McRae Rally, Metropolis Street Racer...



Можно легко вспомнить еще десяток имен, которые оставили реальный след в истории игрового мира. Конечно, еще проще вспомнить несколько сотен гонок, которые отличались редкостной невразумительностью, но не будем о грустном. Тем более, что случай располагает к самому что ни на есть счастливому расположению духа.

Винючник — **Test Drive Le Mans**. Не пугайтесь, это совсем не тот Test Drive, о котором вы подумали или могли бы подумать. Страшные и похожие друг на друга как две капли воды аркадные гонки, наверное, приказали долго жить. Почему же Infogrames наделила великолепную игру названием, которое вряд ли произведет впечатление на тех, кто знаком с последними частями серии? Очевидно, издательство в большей степени рассчитывает на тех, у кого название Test Drive ассоциируется, скорее, с классикой жанра. На самом деле это просто рекламный ход, а **Test Drive Le Mans** — это вполне самостоятельный и весьма качественный продукт.

«Лучше, чем Gran Turismo 3»... Возможно, именно такой запомнит эту гонку большинство игроков. Действительно, сравнивая то, что мы уже сейчас видим на экране телевизора с картинками из проекта Sony, можно прийти только к такому почти сен-

сационному выводу. Разумеется, речь идет пока только о графике, но в **Test Drive Le Mans** она составляет едва ли не большую часть игрового процесса. Графика в этой гонке — половина всех наших ощущений.

Test Drive Le Mans одинаково неправильно называть аркадой или симулятором. Представьте себе, кольцевой The Need for Speed. Да-да, именно тот старый

что все очень просто, интерес к игровому процессу сохраняется до самого финиша, сколь долгой бы ни была гонка.

К слову сказать, играть можно 24 часа в сутки, и это — не просто слова. Специальный режим гонки Le Mans занимает ровно столько реального времени. Причем реальное время суток совпадает со временем в игре... Не думаю, что найдется

несколько часов с игрой, не реагируя на внешние раздражители и получая настоящее удовольствие, — это весьма показательно. Это не значит однако, что достаточно выучить правильный маршрут на трассе, чтобы гонка превратилась в чисто механический процесс, лишенный приятных и не очень приятных неожиданностей. Гонка требует постоянного внимания игрока, но, вместе с тем, абсолютно не напрягает. Идеальная вещь для тех, кому необходимо хорошо и со вкусом убить время.

Искусственный интеллект также вполне отвечает потребностям сегодняшнего дня. Наши соперники по трассе воясы симулируют человеческое поведение, совершают ошибки, врезаются друг в друга, переворачиваются и стараются наверстать упущенное. Они ничуть не похожи на идиотов, но и на роботов, к счастью, тоже не тянут.

Графически **Test Drive Le Mans** кажется недосыгаемым. Фантастические, ранее нигде не виданные спецэффекты вызывают восхищение, удивляют и радуют. В этой гонке лучшие полигональные модели машин, игра не тормозит ни при каких обстоятельствах и при всем этом графическом богатстве не удивляет безвкусицей.

Удивительно, но **Test Drive Le Mans** умудрился легко заткнуть за пояс (по крайней мере



С точки зрения графики превосходство над Gran Turismo 3 очевидно.



прародитель серии, который для своего времени оказался чрезвычайно эффективным и увлекательным. **Test Drive Le Mans** для своего времени также весьма и весьма эффектен и увлекателен. Баланс между аркадностью и симулятором достоин наивысшей оценки. Несмотря на то,

ДОСЬЕ

Платформа: PC, DC, PS Жанр: гонка
Издатель: Infogrames Разработчик: Eutechnyx
Интернет: <http://www.infogrames.com>
Требования к компьютеру: Pentium II 266, 32 MB RAM, Win'9x/2000

слишком много фанатов жанра, которые смогут все 24 часа держать в руках геймпад и смотреть в телевизор. Есть предложение найти себе напарников-сменщиков или... изменить масштаб времени — к счастью, такой возможности разработчики нас не лишили.

Исключительно просто и удобно реализовано управление машиной. Присидеть подряд

ре, на какое-то время) Metropolis Street Racer. Это вообще-то весьма высокая и вполне объективная оценка работы авторов игры. Рекомендуется всем владельцам Dreamcast без исключения, любителям жанра — на PC, и всем тем, кто просто хочет погонять на PS. (Как вы понимаете, речь в статье шла в большей мере о версии на DC, версия на PC отличается отсутствием ряда спецэффектов, а с PS и так все должно быть ясно.)

Дмитрий Эстрин

8

Почему Test Drive? На самом деле, наоборот, — отличная гонка!

Сергей Амирджанов

8

Одна из самых технологически совершенных игр современности вышла под давно уже надоевшей всем торговой маркой. Не верьте слову Test Drive.

Максим Заяц

9

В этой игре есть все, что только можно пожелать в гонке: бешеная динамика, высокая скорость игрового процесса, а также отличная физическая модель.

Борис Романов

8

Очень хорошая игра с немодным интерфейсом. Если бы Infogrames хоть немного потрудились и предоставила разработчикам чуть больше свободы...

33
средний балл
8,3

DRIVER 2

Иван Напреенко



Будучи страстным поклонником первой части, я возлагал на Driver 2 большие надежды. А когда надежды не сбываются, людям свойственно расстраиваться...

Перед тем, как переходить к яростной критике, хочу предупредить, что столь резкая оценка возникла в результате личного разочарования в игре. Да простят меня читатели, но я всего лишь человек!

Driver 2 можно отнести к категории грандиознейших разочарований сезона. Разработчики совершенно «утопили» потенциально хитовую игровую концепцию, добившись того, что игра, предназначенная стать замечательным развитием первой части, превратилась в непереносимое занудство. Казалось бы, чего стоит сделать качественный сиквел, тем более к удачной игре? Требуется ведь всего ничего: графику покрасивей, глюки вычистить, подпереть игровой процесс, и — пожалуйста — продукт готов к употреблению! Я не говорю, что получится нечто гениальное, но, по крайней мере, такой подход гарантирует качество на уровне исходного проекта. А захочется ли вам играть во что-то подобное — другой вопрос!



Единственным реальным улучшением Driver2 является графика.

пределов. Игровой звук рекомендуется к использованию в буддийских медитативных практиках для достижения полной отрешенности от внешних раздражителей. Слово «раздражитель» в данном случае употреблено в первоначальном смысле. Разнообразие игровых режимов — только внешнее. На самом деле и Undercover, и прочие возможности далеки от совершенства и увлекательности. По меньшей мере они не далеко ушли от gameplay первой части, так что и сказать про них нечего. Порадовать могут любопытные варианты режима для 2 игроков, среди которых вы найдете хорошо реализованные Gate Chase, Capture the Flag, Take a Ride, and Checkpoint, Quick Chase и пр. Если говорить об управлении, то оно достаточно адекватно и отзывчиво, и это во многом спасает игру от полного провала, но вряд ли спасет вас от разочарования.



ДОСЬЕ

Жанр: action-racing
Издатель: Infogrames
Разработчик: Reflections
Количество игроков: 1-2
On-line: www.infogrames.com

Исходный проект у Reflections и Infogrames был гениальный: беспроблемная концепция гангстерского автобоевика с кучей спецэффектов и красиво разбитых машин. Driver по сей день остается одной из моих любимых игр для SPS, так что рассказы разработчиков о новых машинах, возможности покидать салон авто, садиться в любое средство передвижения, об огромных городах и трассах, а к тому же о мультиплеерном режиме привели меня в состояние тихого восторга. Я уж и вправду возмнил, что предстоит крутой отрыв от реальности... Но что же я обнаружил в финальном продукте?

Во-первых, как ни прискорбно, но engine игры и ресурсы старушки PlayStation просто не выдерживают возложенного на них груза. В игре имеется масса плохо реализованных



хороших задумок: и классные графические навороты, которые безбожно тормозят, и огромные уровни и трассы, выглядящие просто параноидально, и т.д. и т.п. Сюжетно игра все так же погружает нас в суровую бандитскую действительность, где орудуют коварные мафиозные кланы и банды. Против них борется стопроцентный супергерой Таннер, устраивая безумные разборки с погоня-



ми и перестрелками и прочими необходимыми атрибутами фильма класса Б. Здесь претензий никаких. По сюжету герою может потребоваться выбраться из машины. Нет проблем. Задумка великолепная. Другое дело, что когда вы выходите из салона и оказываетесь во власти произвола кривой камеры и злобных дизайнеров уровней, ограничивших пространство вашего передвижения до фантастических масштабов. Лучше оставаться в авто...

Появившееся разнообразие трасс и городов ни капельки не прибавляет к игровому процессу, зато «съедает» изрядное количество ресурсов платформы, так что ощущение скорости при езде падает до депрессивных

К несчастью, разработчикам не удалось ликвидировать многие недостатки первого Драйвера, в котором они переносились вполне сносно, но и, вдобавок к ним, появились собственные слабости Driver 2. Возможно, что некоторые фэны классической первой части набросятся на Driver 2 как голодные волки, ожидая обнаружить оригинальный игровой «драйв». Но через некоторое время им все станет ясно. И тогда, в свете всего вышесказанного, проект уже не смогут спасти классные FMV-вставки, местами действительно неплохая графика, режимы мультиплеера и тот факт, что некоторым геймерам игра нравится. Но я не из их числа.

Иван Напреенко

6

Мощнейший облом! Это не то, что мы ждали, — по мне так уж лучше играть в первую часть.

Сергей Амирджанов

5

Полное разочарование по всем статьям. Команда Reflections явно не приложила никаких усилий, чтобы сделать Driver лучше.

Дмитрий Эстрин

6

Слабовато. С таким же успехом можно выпустить сразу третью, четвертую, пятую части игры... То, что справедливо называть халтурой.

Борис Романов

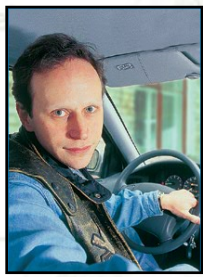
8

А мне это творение Reflections понравилось, все проблемы прошлой серии остались, но что-то все-таки в Driver есть.

25
средний балл
6,3

WRAPPER'Ы GLIDE'A

«...Вы писали, что эмуляторы 3Dfx — дело конченное, а они есть!...»
Из письма читателя



Никто не спорит — времена безоговорочного господства Glide'a остались далеко позади, но из игровой практики этот API не исчез — даже под двойным натиском Direct3D/OpenGL. Более того, владельцы видеокарт от 3Dfx до сих пор имеют кое-какие эксклюзивные преимущества перед другими пользователями, причем в таких хитах, как **Myth: The Fallen Lords**, **Starsiege: Tribes** или **Unreal Tournament** (а всего игр «чисто под Glide» насчитывается чуть более двух десятков)...

Что ж, смириться с тем, что ваша замечательная видеокарта не поддерживает API Glide невыносимо трудно. Поверьте, вы не одиноки в своих мучениях, и многим кажется, что отсутствие поддержки Glide — это самая существенная потеря после безвременной гибели мышки и расставания с любимой! Но не все так печально, есть непо-

Direct3D/OpenGL, процесс и вовсе затормозился. Но не умер! Но сначала небольшой экскурс в историю...

Зачем был нужен первый Wrapper Glide'a?

Эмуляторы API Glide появились на свет вовсе не из-за новых игр, рассчитанных только на 3Dfx, как полагают многие геймеры, а... из-за выхода в свет эмулятора видео приставок **Nintendo 64** — **UltraHle** (популярнейшая игра для N64 — **Mario 64**). И вот представьте — этот самый UltraHle работал только на **Voodoo!** А их — **Voodoo** — тогда на всех не хватало, и по этой причине первые эмуляторы Glide'a были написаны именно поклонниками приставки и одновременно владельцами PC — как простейший путь для запуска UltraHle на любых системах. С тех пор процесс создания «программного заменителя 3Dfx» пошел! Но не без препятствий... вездесущая и все-таки 3Dfx Interactive затеяла с некоторыми (особо удачливыми) авторами эмуляторов Glide судебные разбирательства, в результате чего многих проектов в прежнем виде больше не существует (по крайней мере — легально), а оставшиеся перестали использовать официальный SDK Glide.

Интернет ресурсы, посвященные Wrapper'am Glide'a

Итак, следы деятельности эмуляторщиков, да и сами программки можно найти в Интернете, и делается это без проблем. Их (т.е. программы) только надо отсеять от разного рода первоапрельских приколов, косящих под эмулятор (чем как-то согрешил наш журнал...), выкинуть дубликаты, распознать и отсеять вирусы-трояны и... многими можно пользоваться. Особенно если отыщется самая свежая версия — полугодовой давности и менее.

Если кому-то этим заниматься лень, то можно поискать готовые коллекции, собранные энтузиастами.

Самый примечательный сайт «на тему» это, конечно же, **Glide Underground** (<http://www.glideunderground.com>). Здесь собрана не только обширная информация по эмуляторам, но есть и ежедневные новости (игровые, железные, софтверные и прочие — вплоть до LAN-вечеринок), публикуются обзоры и статьи, есть неплохая, хотя и очень выборочная подборка файлов — демки, пэтчи, драйвера и кое-какой софт.

Но особенно впечатляет дизайн. Отсутствие графических «наворотов», которые зачастую только мешают пробиться к сути, сочетается с возможностью подстройки под вкусы посетителя новостного содержимого динамически формируемой странички. Для этого достаточно нескольких щелчков мышки (от 1 до 4)! Замечательно и очень удобно.

Немало интересного найдется и в Штаб Квартире Эмуляторов (<http://www.emuhq.com>) — не менее широко известном сайте. Помимо wrapper'ов, тут есть все или почти все связанное с Эмулятора-

Название	Описание
Malibu	Товарный, самый лучший, но и самый быстрый. Минимально с ним запустит любую игру (используя на OpenGL быструю машину)
XGL (или XGlide) V0.04a	То же превосходный эмулятор, достаточно быстрый, лучше результаты в Unreal, Unreal T.
Unified V1.2	Сингл-гид для видео карт типа TNT (TNT2, GeoForce) (Стоматый) Написана nVidia
Emu3Dfx	Оригинальный эмулятор. Работает через команду, которая отсылается к этому вводу seriously (может даже через mp)
DirectGlide Or 33.02.99	Разработчик для Scream. Отлично работает в нем. Основа проекта — работающая под эмулятором glide
Glide V2.2	Работает как с ускорителями, так и без. Для карт без к. буфера (старые) будут косяки
Glide2x	Еще один эмулятор для карт TNT основаны карт, но аппаратного запрета нет. Потребует, может и вас подей (очень неплохой)
V166	Эмулятор на OpenGL Проект еще в зачаточном состоянии, но работает
OpenGlide	Эмулятор на OpenGL Проект еще в зачаточном состоянии, но работает

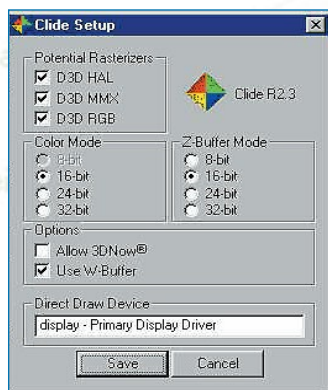
ми приставок, консолей, игровых автоматов и карманных игр. Причем владельцы отыскивают самую свежую и частенько — необычную информацию по эмулярованию. Например, эмулятор **Gameboy** для **Palm OS** или **Gameboy Color** для PC. Полезный ресурс!

Одна из «кладовых» Wrapper'ов Glide'a отыскалась и в Рунете. Автор сайта с невообразимым названием: «Все редкие и необходимые программы для игр. Заработок в Интернете — реально, легально проверено и просто. А так же ссылки на халляву и лотереи» (<http://www.emul3dfox.bizland.com>) помимо обычного сетевого «предпринимательства» озабочено собиранием полезных геймеру программ и утилит. И, честно говоря, именно это стало наиболее ценной и содержательной частью довольно-таки банального в остальном сайта. Эта коллекция производит впечатление — 17 эмуляторов! Не все они одинаковы. Есть тут, конечно же, и старенькие DOSовские проги — малоинтересные для современных игр, заметили мы и первую версию эмулятора Glide для **Matrox'ov** (по-моему, нерабочую).

Но есть и вполне работоспособные и современные продукты. Отметим универсальный **DirectGlide**, супер-эмулятор **XGI200**, а также слегка «подправленный» умельцами wrapper Glide'a от **nVidia** для **TNT** и **GeForce**...

Конкретные адреса Glide Wrapper'ов в Интернете смотри в таблице.

Название Glide Wrapper'a	Откуда скачать	Примечание
Boost Wrapper 1.0	www.glideunderground.com/files/glide2x.zip	Новый и потенциально один из самых быстрых wrapper'ов.
Fast Card	www.planet3dfox.com/fastcard/downloads/fc114upd.zip	Хорошая поддержка TNT2 Ultra.
GL2Ideal Wrapper V 1.4	www.glideunderground.com/files/gl2ideal14.zip	Свежая версия от июня 2000 г. Конвертирует Glide в OpenGL.
MGlide 1.246G	www.mutimania.com/nanotech/MGlide_1_246G.zip	Поддерживает i740 и TNT видео карты. Именно против этого эмулятора (более ранней версии) был подан иск 3Dfx'ом
OpenGLide .05a	www.glideunderground.com/files/OpenGlide005a.zip	Конвертирует Glide в OpenGL, плохо работает для Matrox видео карт.
XGL200 .04a	www.paradox.com/~spcutler/xgl200/zips/xgl200_0.04a.zip	Очень надежный, работает почти со всеми видео картами. В частности с G200-400, ATI Rage Pro, Rage 128 и TNT.
Clide v2.4	www.smiff.clara.net/utills/Clide_r2.4.zip	Самый маленький — всего 24 кб.



Как УСТАНОВИТЬ эмулятор?

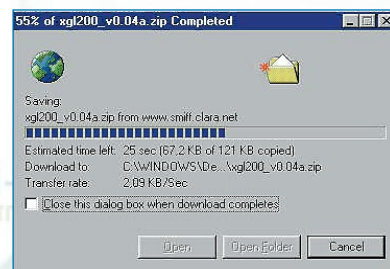
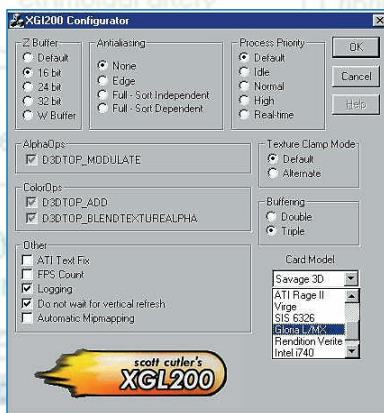
Инсталляция большинства wrapper'ов одинакова. Дело в том, что все они содержат файл **glide2x.dll** (в явном или неявном виде). Его-то и надо поместить в директорию **Windows System (...\\windows\\system)**, в любую папку прописанную в переменной **PATH** или директорию игры.

Одновременно может быть установлен только один эмулятор.

Приведем детальное описание процедуры:

1. Загрузите **wrapper** и распакуйте его во временную папку, например, **C:\\temp**.
2. Найдите файл **glide2x.dll**. Это, собственно, **wrapper** и есть!

3. Найдите там же исполняемый файл ***.exe**, это, скорее всего, программа установки (**setup**).
4. Уточните в прилагаемом **readme**, куда надо скопировать найденные в пунктах 2 и 3 файлы, сделайте это и запустите программу установки (исполняемый файл).
5. Поменяйте конфигурацию эмулятора так, что-



бы он как можно лучше соответствовал вашей видеокарте.

6. Сохраните установки и начинайте игру.

Некоторые wrapper'ы не содержат файла **glide2x.dll**. В этом случае уточните в прилагаемом **readme**, какая из ***.dll** и есть **wrapper**, после чего переименуйте его **bglide2x.dll**.

ПРИМЕЧАНИЕ: Под **Windows 2000** некоторые эмуляторы не работают или работают некорректно. В основном это относится к старым версиям **XGI** и **Cide**...

СИ-ONLINE

МИХАНИК (mihanik@newmail.ru)

:ЭКСПЕРТ

GC2 ДЛЯ UT. КРУТОЙ ОБЛОМ...

Сегодня появление программ, позволяющих пользователю голосом управлять и контролировать вычислительную технику, — далеко не новость. А ведь раньше этим занимались только специально обученные и квалифицированные специалисты, которые тратили годы на обучение приемам работы с компьютерами! Конечно, человек всегда стремился упростить себе жизнь, и потому такую же эволюцию можно созерцать не только в компьютерах, но и во всех (практически) вещах из нашего обихода. Но, поскольку мы — журнал «Страна Игр», а не «Эволюция Чайников и других бытовых приборов», то разговор пойдет о программе, заметно облегчающей использование компьютера. А если конкретнее, то программа эта — специально для геймеров, и помочь она будет, соответственно, им. Имя описываемому детисцу — **Game Commander** от **MindMaker Inc.**

Перейдем непосредственно к детальному рассмотрению продукта.

Как следует из названия, **GC** предназначен для управления игрой, а точнее функциями, доступными игроку во время игрового процесса. В замечательной игре **Quake**, да и во многих других играх, существует такая не менее замечательная возможность присвоить клавише определенное действие. Так вот, некоторые игры (**MechWarrior**, **FreeSpace**), симуляторы — в особенности, требовали запоминания безумного количества комбинаций из нескольких клавиш. То есть геймер должен был помнить не только назначение определенной кнопки в игре (случалось, когда любой кнопке клавиатуры соответствовало действие управляемого средства/персонажа в игре), но и заучивать разные сочетания клавиш, типа **Ctrl+Alt+Del**...

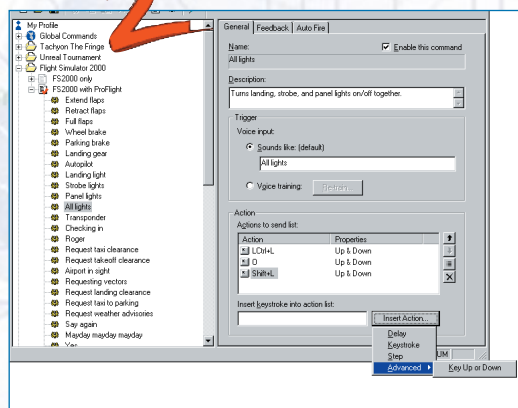
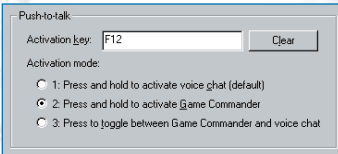
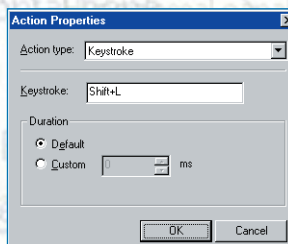
Дабы облегчить страдания этих самых несчастных геймеров, люди из **MindMaker Inc.** решили соорудить программу, которая бы запоминала голосовые команды игрока (предложения или отдельные слова) и привязывала бы комбинации клавиш к этим сообщениям. Так родилась идея **Game Commander**.

Первый пресс-релиз о **GC** случился 10 ноября 1998 года. **GC** в то время был пионером среди программ такого типа, единственным и неповторимым! Прошло время, **MindMaker Inc.** заработали кучу денег и признание таких авторитетов, как **PC Gamer**, **Computer Gaming World**, **Games Domain**, **CombatSim.com** и других. Пора было придумывать что-то новенькое, чтобы продвигать товарную линию дальше. И вот 15 декабря 1999 года в очеред-

ных ресурсов, проста в использовании и не требует профессиональных навыков программирования. Справедливости ради отмечу, что для тестирования мною была использована демо-версия **GC**, разработанная специально для **Unreal Tournament**. Она доступна для бесплатного скачивания по адресу: <http://www.gamecommander.net/products/gc4ut.html>.

Также есть **Trial**-версия для пробного тестирования **GC** в играх, но время ее использования ограничено несколькими днями, и доступна она будет только

Game Commander 2



ном пресс-релизе **MindWorks** сообщили о новой версии **GC**, о **Game Commander MX**. **GCMX** — это, по сути, оригинальный **GC**, но вдобавок ко всему он еще поддерживал популярные в то время программы (**RogerWilco**, **TeamSound**) для онлайн-передачи голосовых данных (геймеры могли общаться в реальном времени голосом через Сеть). Продукт жив, и на данный момент доступна для скачивания еще одна новая версия **GC** — **Game Commander 2** (она платная — за \$29.95, есть и бесплатные демо- и **Trial**-версии).

Описав эволюцию программы, перейдем к анализу возможностей **GC**.

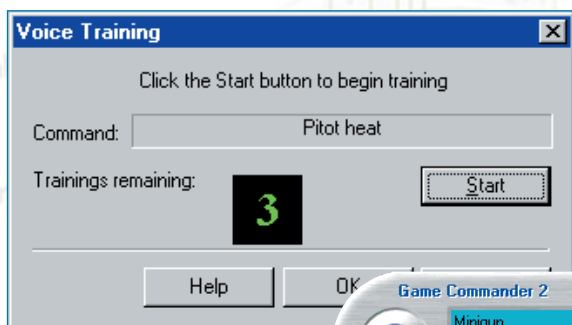
Как показано на скриншотах, интерфейс программы не громоздкий, она берет очень мало систем-

после 30 октября 2000 года...

Но вернемся к **UTGC**.

Честно говоря, я очень обрадовался, когда узнал о существовании **GC** для **UT**. Отыскал свой старый микрофон (не лучшего качества...) и попытался подключить все это дело для совместной работы. Тут проблем не возникло.

В программе имеется меню базовых **UT**-шных команд: на переключение оружия и приказов типа «**Attack**». От геймера требуется немного — обучить программу опознавать голосовые команды (указывается команда и три раза подряд говорится соответствующая голосовая команда для обучения). Можно установить время на распознавание



программы (уменьшать время не имеет смысла — не будет корректно различать команды).

У меня программа с первой же попытки прекрасно узнавала команды в тренировочном режиме (без запуска UT). Стоило же мне запустить UT, как начались проблемы! Программа еле-еле что-то распознавала. Очень часто были сбои: GC вместо ракетницы переключался на Impact Hammer. А когда при игре с ботами я досадно сказал «ёлки-палки» (после неудавшегося штурма крепости в режиме Assault), то UT выполнил команду Feign Death (персонаж имитирует гибель, но не умирает — для того, чтобы обмануть противника ложной смертью). После этого я очень долго смеялся. Это единственная команда, которая была исполнена под настроение!..

Хотелось бы подвести итог.

Эта программа была разработана для чего угодно, но только не для 3D-action'ов. При игре с ботами (я уж не говорю про сетевую игру с людьми) программа просто не успевает выполнять команды в срок. Кто играл в сетевые экшены — меня поймет: на долю секунды задержишься, замрешь или не то оружие выберешь, и все, неминуемая смерть, проигрыш. GC скорее всего отлично подойдет для симуляторов (и то не для всех)

и других игр, не требующих активных действий. Зачем программу заточили под UT, для меня остается загадкой. Тем более сделали демо-версию, демонстрирующую все «преlestи» GC. Разработчикам, выпуская GC для UT, следовало хорошо подумать не только о своих доходах, но и об игроках. А так — непонятно, на что рассчитывали. Я был очень недоволен результатами работы программы...

GC может быть и найдется место в экшенах, например, при командной игре можно назначить команды типа «Я нахожусь там-то», «Меня атакует враг» и тому подобные на голосовые. Но в большинстве случаев хорошие игроки помнят все свои назначенные комбинации и во время игры их выполняют без задержек. Выходит, что для хорошего игрока в UT эта программа — хлам. Продавать ее нам за деньги — вообще неправильно и неразумно.

Если кому программа приглянется, напомним ее

системные требования:

P133, 32 МБ ОЗУ и обязательно хороший микрофон.

P.S: Всё вышеописанное является моим личным мнением, и если рассуждения кому-то покажутся не объективными или вовсе неправильными, прошу отсылать критику на мой e-mail.

P.P.S. После уничтожительной рецензии нашего эксперта была устроена дополнительная проверка GC для UT в редакции. Программа работала и отнюдь не так плохо! Похоже, нечеткое распознавание команд связано, прежде всего, с качеством микрофона и, в меньшей степени, с мощностью компьютера. Разработчики не зря рекомендуют специальные «шумоотсекающие» микрофоны, и коробочная версия GC 2 содержит именно такую гарнитуру (микрофон+наушники). В этом случае команды определяются исключительно надежно. Однако серьезным и, увы, трудно устранимым недостатком GC в реальных игровых условиях является заметное время запаздывания между подачей команды и ее воплощением. Похоже, наиболее правильно системные требования GC приплюсовывать к требованиям игры. Так что не самая крутая машина, из которой игрушка уже «выжимает все соки», заведомо не потянет еще и GC (как и случилось у МИХАНИКА)...

А вот более мощный «аппарат» и правильный микрофон позволят геймеру ощутить всю прелесть управления — всего лишь несколько слов в микрофон!..

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Наталья ДАВЫДОВА

FANCOM: 6.000.000 ПОСЕТИТЕЛЕЙ В ГОД

У большинства геймеров, будь-то опытный или начинающий игрок, есть свое представление о том, каким должен быть по-настоящему интересный игровой ресурс. Любой мало-мальски интересующийся online-развлечениями без труда найдет в Сети и универсальные сайты, где представлены самые разные игры, и ресурсы, посвященные отдельным игровым жанрам и даже продуктам. Но, как ни парадоксально, при всем изобилии предлагаемых сетевых богатств, мест, где хотелось бы задержаться и «заиграться» всерьез и надолго, не так уж много.

Именно в этом ракурсе нам интересен сайт компании Funcom, расположенный по адресу <http://www.funcom.com...>

Funcom — один из широко известных независимых разработчиков интерактивных развлечений. Начиная с 1993 года, компания, не покладая рук, трудится на наше с вами благо в офисах Ирландии и Норвегии, и сегодня персонал ее составляет около 120 человек.

Funcom предлагает игры не только для PC, но и для различных приставок. К наиболее известным относятся такие, как Anarchy Online, NBA Haughtime, Pocahontac, Casper и другие. Часть игр все еще находится в разработке (No Escape), и более подробно о них можно почитать в разделе, который так и называется In

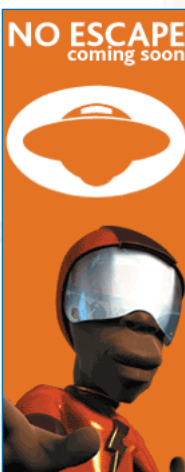
Production. Здесь же рассказывается и о партнерах-издателях, таких как известнейшие Sony, Disney, Ubi Soft и др.



сайт просто, компактно, удобно: цветовая гамма — в синих тонах, но при этом каждая страничка имеет свой неповторимый фон. Немаловажным моментом, на мой взгляд, является «малочисленность» рекламы (совсем без нее тоже никак не обойтись) и, главное, регулярное обновление информации. Часть сервера, как водится, платная, но в данном случае нас интересует лишь часть, доступная «всем и во всех отношениях». Но прежде чем приступить непосредственно к знакомству с играми, рекомендуем зайти в разделы About и Corporate, где есть не только история создания компании и сайта, информация о дизайнерах последнего и их координаты, но и принципы и правила, которыми должны руководствоваться геймеры, чтобы стать здесь желанными гостями. Правила просты и легки в выполнении: ничто не дается нам так дешево

и не ценится так дорого, как элементарная вежливость. И чтобы создать приятную сетевую обстановку, на сайте нас призывают быть взаимно вежливыми, не использовать разного рода непристойности, выбирать партнеров соответственно своему уровню, не обижая тех, кто ниже вас ростом, и т.д. Во избежание всяческих недоразумений предлагается даже Nickname выбирать с особой тщательностью, дабы не спутать его с другими геймерами или с названием чего-либо. Одним словом — обалдеть от политкорректности...

Здесь же имеются списки обозначений (улыбка, огорчение и т.п., всего 12) и общепринятых сокращений (т.н. сетевой сленг) типа: BTW — By The Way, CU — See You, GL — Good Luck и т.д. В общем-то, известные вещи, но лишний раз устроить себе ликбез не помешает, учитывая разнообразие незнакомого сетевого наро-



FUNCOM HALL OF FAME						
Home: Hall of Fame - Backgammon - Player Ranking						
Rank	Player	Rating	Exp.	Stab.	Last login	
1	worldplayer	2750.69	346	1.00		
2	ATILGAN	2653.84	1000	0.99	2000-10-22 06:52:53	
3	Redic	2608.83	2146	1.00	2000-11-07 02:55:34	
4	Eistambul	2565.79	2573	1.00	2000-06-16 20:08:11	
5	2Eig	2552.66	5477	1.00	2000-09-28 08:51:15	
6	DaSer	2545.78	3821	1.00	2000-09-22 15:05:47	
7	Sirex	2532.49	1360	1.00	2000-11-04 16:19:59	
8	Bibie	2511.23	2664	1.00	2000-08-10 02:00:55	
9	Faai	2503.45	2304	1.00	2000-07-12 23:51:45	
10	sha	2435.90	8442	1.00	2000-08-27 07:58:15	
11	MrChouette	2416.89	3437	1.00	2000-10-19 04:31:16	
12	toxibs	2272.52	2865	1.00		
13	AMN	2271.59	1650	1.00	2000-02-22 11:28:49	
14	Tall	2250.03	4813	0.99		
15	dancerC	2226.28	4813	0.97		
16	Murrah	2207.40	15243	1.00	2000-11-11 03:10:37	
17	Bonanza	2195.95	523	1.00		
18	Eskander	2183.00	3083	0.99	2000-05-24 09:00:40	

New player? [Free sign-up!](#)

Members login

Nickname:

Password:

☐ Remember my nickname and password

(Please don't use the 'remember me' feature when several people using your computer to play at Funcom Online)

Real name:

Country:

Residence:

Homepage:

Nickto:

Description:

Backgammon: rating/exp./stab. 1857.06 / 328 / 0.99

Spades: rating/exp./stab. 1500.00 / 0 / 0

Hearts: rating/exp./stab. 1482.64 / 209 / 1.00

Poker score:

Last login: 2000-08-17 08:51:38

да, с которым придется общаться. Но если вдруг, как это бывает (случайно), произошел конфликт, и решить его никак не удастся, немедленно обращайтесь к персоналу сайта. Ну вот, правила поведения мы изучили, теперь идем дальше.

Каждому геймеру будет интересно побывать в **Chat Cafe**. Что это такое непосредственно на **Funcom**? **Chat Cafe** работает, в общем-то, как обычное кафе. Попасть сюда можно через «входную дверь», иными словами — зарегистрировавшись. Далее, осмотревшись вокруг, найти подходящих собеседников и устроиться поудобнее за выбранный столик (кликнуть на **channel**). Это даже лучше, чем обычное кафе: здесь всегда имеется место для каждого, никто не будет чувствовать себя неловко, даже с пока еще незнакомыми или малознакомыми людьми. Можно скромно сидеть в углу и слушать других или же принимать активное участие в застольном разговоре. Единственная «необычность» данного кафе состоит в том, что нужно принести с собой свои кофе и сэндвичи, поскольку основная обязанность хо-

зяев интерактивного заведения — обеспечить общение. Чтобы стать гостем столь благородного учреждения, необходимо зарегистрироваться по полной форме: с именем, адресом электронной почты и т.д. Единжды сделав это, не нужно будет повторять процедуру снова. Попав таким образом сюда, ваш браузер загрузит изображение, после чего можно будет посылать и получать сообщения (причем текст может быть и цветным).

Дабы избавиться от нежелательных контактов, задействуйте кнопку **Ignore**, и с этого момента вы перестанете получать ненужные послания,

но будете видеть, кто их прислал. Если хотите узнать больше о гостях, кликните на имени пользователя, затем на **Who is**. Конфиденциальность гарантируется, а для удобства поиска адресата имеется список присутствующих в данный момент в кафе.

Что касается технической поддержки, то в разделе **User Support** представлены все тектребования, соответствия которым, вы получите полное удовольствие на сайте (**Pentium, 32 MB RAM**). Если возникли трудности, то для начала прочтите 5 заповедей геймера, которые, если и не помогут во всех бедах, то, во всяком случае, облегчат жизнь. В особо тяжелых случаях пишите на сайт, и вас не оставят без внимания...

Ну и, наконец-то, каков же набор игр, представленных на **Funcom**? Пока доступны 12 игр, (в основном карточные и настольные), так что любители классики легко подберут себе что-нибудь по вкусу. Наиболее популярны **Backgammon** (Нарды), **Hearts**, **Poker**, **Spades**. Народу в них играет много, и партии проходят достаточно быстро. К тому же незаконченную партию можно отложить до следующего раза.

На сайте ведется строгий учет сыгранных партий. Для кого интересна статистика, зайдите в **Player Ratings**, здесь даны рейтинги каждого геймера по всем играм.

И еще один немаловажный факт: вряд ли вам придется долго ждать партнеров для игры — сайт имеет порядка 450000 визитов в месяц. К тому же 76% визитеров в возрасте от 18 до 44 лет. Так что, если вы хоть немного владеете английским языком и хотите убить немало свободного времени, то — вам сюда!

CM-ONLINE

Иван Петрович ЭКСПЕРТ

DOWNLOAD: ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО!

FreeMEM

Web-страничка:
<http://www.meikel.com/freemem>
Требования: Windows 9x/NT/2000
Объем: 246 Кб
Статус: Freeware
Оценка: 10

Во время работы в оперативной памяти компьютера накапливаются файлы, которые, возможно, не нужны используемому в этот момент приложениям, но продолжают отедать отнюдь не безграничные ресурсы. Все это происходит из-за ошибок приложений, которые после закрытия не удаляют из ОЗУ все свои **dll**'ки и файлы, а также загружают в память файлов, которую плодят неэффективные ускорители запуска прило-

жений (такие как различные **Fast...** из **MS Office**, их лучше вообще отключить), и, наконец, избыточным кэшированием файлов с жесткого диска. В результате доступный объем ОЗУ заметно сокращается, что заметно и на глаз — увеличивается время открытия новых приложений или игрушки начинают тормозить.

Утилита **FreeMEM** позволяет решить эти проблемы, по желанию пользователя сокращая объем кэшированных файлов и перенося неиспользуемые библиотеки в файл подкачки на жестком диске. Опыт показывает, что очистка памяти перед запуском современной игры приводит, по крайней мере, к заметному ускорению ее загрузки. Иногда более чем вдвое! Прямая ссылка — <http://www.meikel.com/files/fmem-proen.exe>.

Modem Doctor

Web-страничка:
<http://www.modemdoctor.com>
Требования: MS-DOS/Win 3.1/Windows 9x
Объем: 1 Мб
Статус: Shareware (30 дней)
Оценка: 9



Эта полезная утилита поможет больше узнать о своем модеме, а также понять возможные причины сбоев или плохого качества связи. С ее помощью можно в автоматическом режиме проверить настройки **COM-портов** и подключенных к ним устройств, получить сводку о коммуникационных настройках **Windows** и возможных конфликтах, проверить драйвера и состояние кабелей, а также самих модемов. Специальный тест определяет возможности отсылки факсов модемом и даже имитирует сеанс связи, посылая информацию с компьютера. Результаты могут быть сохранены в текстовом файле для подробного анализа.

Программа не блокируется после истечения официального срока использования, но ограничивает свои возможности по максимальным скоростям тестирования.

Products | FreeMem | Contact | Downloads | Sitemap

Professional | Standard | Order | Features | Options | Downloads | Special Offer

This is a list of all features of our FreeMem Software. Features that are only available in the Professional Version are marked accordingly. We explain every feature and tell you why it is in the tool. There are no senseless features that only make usage difficult. You can always take a look at the screen shots on the product pages to take a look on how we designed the user interface for this feature.

Free up any amount of RAM

You can always free up any amount of RAM by just a mouse click. Please do not misunderstand this. RAM is still limited by the amount of RAM you have installed and the amount of RAM Windows declines to free. This is the main purpose of FreeMem.

Regular free ups

By freeing up some RAM regularly (e.g. every 30 minutes), you ensure that Windows Memory Management does its homework. This feature works in background and you do not spend any attention to it. However, you will notice the results. Professional Version only.

Free up in critical memory conditions

While working heavily with your PC, you notice that it's getting slower and slower. This is because your RAM is taken away. If a customizable amount of memory is reached, an emergency free up can be.

Statistics to verify the results

FreeMem delivers you a graphical chart of free physical RAM. Using this chart, you can verify the results of FreeMem usage. Use this chart to see the results of FreeMem usage.

WCPUID

Web-страничка: <http://www.h-oda.com>
 Требования: Windows 9x/NT/2000
 Объем: 60 Кб
 Статус: Freeware
 Оценка: 8

Небольшая утилита WCPUID подробно рас-



скажет о производителе, внутренней частоте и модели процессора, версии чипсета и шины AGP (и поддерживаемых ею режимах), частоте системной шины, множителе, о характеристиках кэш-еи всех уровней, поддержки наборов инструкций (MMX, SSE или 3DNow!) и т.д. и т.п. Особенно полезна WCPUID тем, кто купил новый системный блок и хочет досконально разобраться, в чем его обманул продавец...

Кстати, на этом сайте есть немало и других полезных программ, особенно оверклокерам...

CD Speed 2000

Web-страничка: <http://users.glo.be/~erikd/cdspeed.htm>
 Требования: Windows 9x/NT/2000
 Объем: 175 Кб
 Статус: Freeware
 Оценка: 9

CD Speed — это целый комплекс тестов, включающий измерение скорости передачи данных, которое показывается в виде графика (для аудио компакт-диска приводится скорость извлечения аудиоданных); измерение скорости обмена с интерфейсом; определение типа привода (с постоянной линейной скоростью — CLV, с постоянной угловой — CAV, комбинированный — P-CAV); времени поиска (случайная выборка, на 1/3 диска...); коэффициента загрузки процессора; времени раскрутки и остановки.

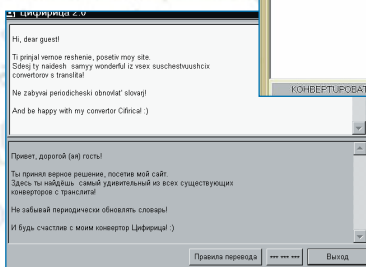


При использовании в качестве тестового аудио компакт-диска можно определить качество извлечения аудиозаписей (сравниваются скопированные на жесткий диск с извлекаемыми непосредственно с компакт-диска), а также точность считывания при обращении к произвольному участку записи. При необходимости можно выбрать часть тестов, максимальную скорость испытаний... Результаты тестов можно экспортировать в Excel.

Web-страничка: <http://www.8008.com/roman/cifrica> или <http://www.freesoft.ru/katalog/urecode/197.htm>
 Требования: DOS, Windows 3.x/95/98
 Объем: 250 Кб
 Статус: Freeware
 Оценка: 10

Lat-Рус и Рус-Lat конвертор

Очень удобная и простая утилита для перевода написанных транслитерацией текстов в вполне читаемый



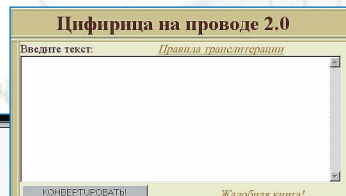
мает и переводит значения некоторого количества английских слов. Особый плюс — возможность сравнительно простого редактирования (в WordPad) подключенного словаря (или его обновления загрузкой свежей версии). При известном желании и усидчивости в нем можно не только исправить правила транслитерации, но и внести свои варианты перевода английских слов, существенно расширив возможности Цифрицы. Желающие могут попробовать утилиту без загрузки на компьютер — в онлайн-новом варианте Цифрица есть на <http://www.kiev.com/pooh/win/lib/cifrica/online/cifrica.cgi>.

Цифрица

qChat

Web-страничка: <http://avipage.hypermart.net/qchat.html>
 Требования: Windows 9x/NT/2000
 Объем: 246 Кб
 Статус: Freeware (для России)
 Оценка: 10

Забавная программа для общения в Сети посредством сообщений, очень функциональная и бесплатна для русскоговорящих пользователей. Чтобы реализовать это после установки qChat, щелкните по окну программы (чата) правой кнопкой мыши, в меню выберите Русский (Config-ration> Language > Russian). Затем перезагрузите qChat и увидите ссылку на txt файл с серийным номером...



СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Сергей Долинский

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на www.gameland.ru или прислать на dolser@gameland.ru

В: У меня мощная проблема. Мой Anrbl tournament не хочет переходить в полноэкранный режим! ЧТО ДЕЛАТЬ?!

О: Прежде всего, проверь установли в UNREALTOURNAMENT.ini, там должно быть «прописано» как минимум так:

```
[WinDrv.WindowsClient]
WindowedViewPortX=640
.....
StartupFullscreen=True
CurvedSurfaces=False
.....
```

Ты не указал, какая у тебя видеокарта, тем не менее, что-то подсказывает все равно можно. Поскольку игра принудительно переходит в оконный режим, то, скорее всего, есть несогласованность в заданных установках — P-CAV; времени поиска (случайная выборка, на 1/3 диска...); коэффициента загрузки процессора; времени раскрутки и остановки.

3Dfx или скажем «ускорители» серии Virge DX от S3 в явном виде не поддерживают 32-х битный цвет, а геймеры любят задавать в установках игрушек все «по максимуму» (часто — редактируя ini-файл вручную...). Вот и возникают проблемы...

В: Недавно открыл старый журнал СИ и прочитал про заработок в Сети, но что-то для меня не всё там ясно. Баннеры — они будут приносить доход только тогда, когда баннер будет со ссылкой на определённый сайт или на любой? И вообще заработок в Сети это реально?

О: Баннеры приносят доход только в том случае, если ты участник специальной коммерческой баннерной сети, где деньги рекламодателей (за показ их баннерной рекламы) распределяются между владельцами сети и ее участниками (то есть собственно сайтами с баннерной рекламой...). Если ты — в такой, то можешь рассчитывать на получение денег, хотя в любом случае следует внимательно ознакомиться с условиями участия в сделке. Часто бывают ограничения по возрасту, стране проживания участника, способам получения денег и тому подобные «подводные камни»...

Вообще заработать в Интернете можно, но практика показывает, что дело это весьма утомительное и затраты на доступ в Сеть могут существенно превысить полученный «доход». Единственно, кто заведомо выигрывает, это ловкие ребята, зарабатывающие не «в Интернете», а «на Интернете». Я имею в виду владельцев чрезвычайно распродавшихся сайтов с описанием «гарантированной халявы и проверенного заработка в Сети». Вербуй со своих сайтов новых членов баннерных сетей, они организуют своеобразные пирамиды, и получают неплохой бонус от «материнских компаний». Впрочем, пик доходности таких «халявных» сайтов уже пройден — народ в Рунете просвещается очень быстро!

В: Я закрываю сайт... Не могли бы вы подсказать, как послать сообщения сразу всем людям, а то не охота каждому в отдельности писать, что сайт закрывается...

О: Если ты пользуешься, скажем, **Outlook Express**ом, то можно поступить следующим образом. В Адресной книге (++) создай Группу (**File>New Group**) под названием, например, «Кореша из Интернета». Затем включи в нее всех пользователей (кнопка **Select members**) из книги (выделяешь, щелкая по первому имени в списке и с ом по последнему, потом кнопка **Select**). В поле **TO:** письма вместо отдельных адресов, перечисленных через точку с запятой, укажи группу «Кореша из Интернета». Теперь это письмо получит каждый в твоей Адресной книге.

Могут дать еще один совет — в случае множественной рассылки **e-mail**ы лучше указывать в поле **BCC:** («слепая» копия), а не **TO:** (кому) или **CC:** (копия). В этом случае получатели послания не увидят адреса друг друга, что иногда бывает крайне желательно, и к тому же резко уменьшает вероятность спама.

Если поля **BCC:** в письме не видно, включить его можно через **View>All Headers**.

В: Мы с друзьями решили свезти вместе несколько компов, соединить их и поиграть по сетке. Вопрос — можно ли соединить три компа через сетевые карты, а еще один подсоединить через нуль-модем (через COM порт)? Если можно, то, как это сделать, а то у нас нету денег на еще одну сетевую карту, да и кабеля не хватит, придется еще покупать...

О: Что касается сетки, то сделать это можно именно так, как ты планируешь. Если сеть будет самая простая — одно-ранговая **Windows**, то надо просто соединить 5-ти долларковые поппате **Ethernet**-платы самым дешевым (тонким коаксиальным) кабелем, купив помимо него коннекторы (по числу машин) и концевые терминаторы (на один меньше числа машин). На каждом компьютере установи клиента для Сетей Микрософт, протокол **IPX/SPX** (он не требует задания **IP** адреса) и проверь привязку протокола к сетевым картам. Не забудь дать уникальные имена каждой машине и одинаковое название вашей рабочей группе (в Контрольной Панели ищи «Сеть», в ней закладка «Идентификация»).

Довольно удобно при настройке сети пользоваться специальной утилитой **Home Networking Wizard**, имеющейся в последних версиях **Windows**.

...Конечно, куда легче было бы «собрать» сеть на самых современных технологиях, которые используют уже имеющиеся в доме коммуникации — силовую сеть, телефонные линии или даже беспроводный доступ. Однако, это удовольствие не из дешевых, к тому же в России не так уж просто найти соответствующие комплектующие...

Подключение же компьютера «шнурком» (**Direct Cable Connection**) в действующую локальную сеть вообще не проблема — именно так и подключаются, например, многие ноутбуки без сетевых карт. Для этого, соединив соответствующие порты, запусти сеанс **Direct Cable Connection (Start>Programs>Accessories>Communications>Direct Cable Connection)**. Сетевую машину установи как сервер (**host**), а «шнурковую» — как клиента (**guest**).

Когда сеть заработает и в сетевом окружении (**Network Neighborhood**) появятся все участники — можно начинать игру. Выбирай мультиплеерный режим **LAN** или **IPX/SPX**, но не Интернет!

В: Пишут тебе два геймера из Питера. Мы хотим обратиться за помощью в игре по модему. Дело в том, что у нас не получается поиграть по модему в **GTA 2** и **Motocross Madness 2**. Прошу помочь нам!

О: Таких вопросов приходит много, и проблема чаще всего возникает из-за неопытности играющих в мультиплеере. Хотя все предпосылки для безпроблемной многопользовательской игры безусловно имеются! Если рассуждать логически, то дело не в модеме (выход в Интернет-то есть, письмо с вопросом дошло!), и не в компьютерах (**single** режим я полагаю, вы с другом прошли?). Значит вся проблема сводится к неверной организации группового режима игры.

Для начала попробуйте связаться по модему друг с другом с помощью какой-нибудь коммуникационной программы (например, **QuickLink**, она прилагалась к модемам **USR** или ГиперТерминал) с терминальным окошком и посмотрите, устанавливается ли связь, какая скорость и т.п.?

Если связь есть, то просто аккуратнее начинайте многопользовательский пединок — уточните, кто будет «сервером», а кто — «клиентом», соответственно, кто кому звонит, проверьте модемный ли вариант мультиплеера выбран, одинаковые ли у вас версии игры и т.д. Все должно непременно получиться...

В: Я поставил себе английскую версию **Unreal Tournament**, но патчи с ваших дисков почему-то не пашут (они пытаются найти какой-то **ВОРПАК**.U, но не находят)? Что делать? Еще у меня есть моды такие ***.UMOD**. Я не понимаю, что с ними

делать (**zip**-ы я распакиваю по папкам и все ОК)? А эти не распознаются ничем!! Может надо было ставить **Unreal Tournament** НА ДИСК C:\?? Сидюк у меня от **7Wolf**, читается нормально...

О: Поскольку патчи у нас для легальной версии **Unreal Tournament**, а у тебя пиратская, то они и не ставятся. Это — нормально! Ищи специальные заплатки на сайтах «производителя» или коллег-анриловцев в Рунете (типа **www.unreal.ru** и т.д.); там же, скорее всего, будут и инструкции по установке патчей на пиратские версии, всякие крики-шмяки, советы по лечению и прочая «полезная ботва». В общем, работай геймер в поте лица, пока другие играют...

Файлы ***.UMOD** это специальный формат **Unreal Tournament** и если игра установлена корректно, то этот тип файлов ***.umod** («модули» **Unreal Tournament**) автоматически ассоциирован с приложением **Setup.exe** в системной директории игры, например, **C:\UnrealTournament\System**. Поскольку **Windows** выводит окно с запросом, такая связь у тебя отсутствует. Попробуй задать ее вручную — через ассоциацию расширения файлов с программами. В проводнике **Windows** найди Вид>Свойства Папки>Типы файлов и воспользуйся кнопкой «Новый тип»...

Положа руку на сердце, признаем: все вышеописанное лечение пиратской игры — это, конечно, совершенно ничемный труд, потеря времени, да и денег (хотя бы на поиск и скачку заплаток из Сети...). Всех этих затрат можно было элементарно избежать, если сразу купить легальную локализованную версию, которая для **UT** (в простейшем варианте и с русской документацией) стоила почти столько же, сколько и пиратская! Будьте по настоящему бережливы, господа...

А куда ставить **Unreal Tournament** — неважно, но надежнее обойтись без русских названий папок...

В: В №18(75) за сентябрь 2000 г. есть **REVIEW** online игры **The 4-th Coming**. Корласен, это один из самых интересных проектов в Сети, так вот на стр. 64 указано, что на диске есть клиентская часть этой игры. Честное слово, все просмотрел, а найти не смог...

О: Действительно, обзор **The 4-th Coming** был в №18(75), а сама игра лежала на предыдущем диске к номеру **СИ №17(74)**. Поскольку полная установка игры занимает около 165 МБ, основной инсталлер — около 53 МБ, а емкость комплекта ограничена, то нам пришлось вот так «пошутить» с читателями... Принимая извинения и надеясь, что многие читатели разобрались с этим казусом самостоятельно и уже давно играют в Четвертое Пришествие — бесплатный онлайнный ролевик, смесь **Ultima Online** и **Diablo**!

В: На опыте **D2** я убедился, что у меня очень хорошая линия и приятный тарифный план у провайдера... И захотелось мне в online-RPG поиграть. Много-много прочитал, выбирал, и приглянулся мне больше всего **Asheron's Call**. И встал, единственно, вопрос оплаты на **www.zone.com**. Я, пони-

маю, что, быть может, не совсем по адресу обратился и надо бы в банк сходить, посоветоваться, да вот беда — я сам в банке работаю. Очень крупный региональный банк, но из карточек, которыми можно расплатиться по Интернету, он выпускает только очень дорогие (для меня...). Есть у нас в городе и несколько филиалов московских банков... Но вернемся к вопросу. Не подскажите способ оплаты игр на **www.zone.com**? И если все-таки нужно карточки открывать — которые из них подешевле и чтобы можно на Зоне расплатиться? Каким способом это делается, что вы могли порекомендовать? При условии, что от Москвы я далеко живу...

О: Такой вопрос нам задают довольно часто. При этом, как ни странно, ответ на него не так уж и прост, ведь онлайн-игры предусматривают самые разные варианты оплаты. Ультима Онлайн, например, помимо кредиток допускает покупку **Game Time** (особый вид купонов типа карточек оплаты сотовой телефонии), другие игрушки принимают чеки и банковские переводы, а вот кредитки... не принимают. Так что внимательно читайте условия оплаты выбранной игры, может статься, они вам не подойдут...

Но вернемся к вопросу нашего читателя. На Зоне не принимается ничего, кроме **Visa**, **MasterCard** и **Discover Visa** («начальный» вариант Визы), и их разновидности **Visa/MasterCard «check debit cards»** (подробнее и по-английски читайте тут — <http://mastercard.com/business/smallbiz/faq.html>). Последние две, то есть **debit cards** — это дебетовые карты, расход средств по которым ограничен наличностью на счете у клиента (банк не кредитует клиента). Именно такую карточку, скорее всего, и предложат, если прямоком с улицы вы зайдете в банк и потребуете себе кредитку.

У нас на Родине оптимальным выбором геймера может стать **Visa Electron**. Это почти полноценная дебетовая форма кредитной карты **Visa**, она «работает» в Сети и многие банки предлагают ее достаточно дешево, требуя за обслуживание около 5-8 US\$ в год. Есть в использовании кредиток и загвоздка: в России при выдаче пластиковых карт их владельцем частично предупреждают, что деньги за границу, согласно действующему законодательству, они могут переводить лишь сами себе. А где, скажите, находится **MSN Gaming Zone**? За границей или... в Интернете? Пойди разберись, нарушаешь ли ты закон или нет.

Но и слишком серьезно подобное предупреждение воспринимать не стоит, вся российская игровая практика подтверждает — никаких трудностей при оплате у геймеров не возникает, ведь они оплачивают услугу (в виде публичной оферты), а не переводят деньги на банковские счета. Во всяком случае, все сомнения лучше разрешить до, а не после заведения кредитки и первого платежа, поговорив в Интернете с теми, кто регулярно оплачивает выбранную онлайн-игру. В случае **Asheron's Call** это можно сделать на отечественных фанатских сайтах, например, тут — www.asheron-call.nm.ru.

СИ-ONLINE

Cambridge Soundworks DTT2500

http://www.gameland.ru

в сотрудничестве с www.3dnews.ru
3DNEWS

Cambridge SoundWorks DTT2500.

Спецификация:

* Звуковые Режимы: Dolby DigitalФ; Dolby Pro LogicФ, FourPointSurround, CMSS (Movie, Music), Stereo, Left Only, Right Only

* Суммарная паспортная мощность усилителя: 69 Вт. RMS (сабвуфер - 20 Вт., фронтальные и тыловые сателлиты - 4 x 7 Вт, центр - 21 Вт)

* Декодер/Усилитель: Внешний блок, Dolby Digital, 24-bit DAC

* Входы: коаксиальный SPDIF, 2 линейных аналоговых входа фронт/тыл (3,5 мм. стерео «миниджек»), 9-контактный цифровой DIN

* Выходы: 6 выходов RCA для 5 сателлитов и сабвуфера, линейный выход RCA LFE для активного сабвуфера.

* Сателлиты: 2,5"

* Сабвуфер: 5,25" пассивный, корпус закрытого типа, порт фазоинвертора на боковой панели

* Регулировки: громкость общая, тыл, центр, сабвуфер.

* Блок питания: внешний

DTT2500 очень красив. Абсолютно строгий дизайн, черный цвет, колонки кубической формы с очень приятной и слегка бархатистой на вид поверхностью, вроде как карбоновое напыление. Корпус декодера - также из черного пластика с золотистой надписью Cambridge SoundWorks и зелеными индикаторами режимов. Сабвуфер - просто сама простота и элегантность - строгий черный ящик с внушительной дыркой фазоинвертора. В общем, все выглядит, я бы сказал, солидно и дорого.

Разминка

Установка, подключение и настройка проблем не вызывает, однако есть свои нюансы.

С точки зрения комплектации все привычно качественно и аккуратно: все компоненты комплекта плотно запакованы и уложены в здоровенную коробку, в которой, как обычно, пенопропилен больше, чем самих изделий. В комплект, помимо сабвуфера, сателлитов, декодера и блока питания, входят: 2 стойки для тыловых сателлитов, очень добротные и удобные, которые могут быть собраны в трех вариантах, различных по высоте; все необходимые провода, а именно коаксиальный SPDIF (RCA-RCA), два стереокабеля для аналоговых каналов («миниджек») на «миниджек») и провода для сателлитов и сабвуфера, на одном конце - RCA, а на другом конце - просто провода под пружинные зажимы. Да-да, и сателлиты, и сабвуфер подключаются пружинными зажимами, прямо как во «взрослых» акустических системах. Все коннекторы позолочены, все выполнено очень качественно. Помимо этого, в комплекте есть маленькие подставки для сателлитов в количестве 6 штук: 5 одинаковых для всех колонок, слегка наклоненных назад, и одна дополнительная для центрального канала с наклоном вперед, для установки выше уровня головы слушателя (к примеру, сверху на монитор). Не покупались изготовители и на аксессуары - несколько пар самоклеющихся полосок - «липучек», запасные самоклеющиеся резиновые «ножки», два кронштейна для крепления тыловых сателлитов на стену - короче, все, что только может понадобиться для установки комплекта.

Единственная претензия, которую я могу высказать в части комплектации - коротковатые провода для сателлитов. Для фронта, сабвуфера и центра их длина 3 метра, для тыла - 5 метров. Конечно, для установки вокруг компьютера этого в большинстве случаев достаточно, но если вы захотите смотреть DVD на телевизоре (что я, собственно, и сделал), то, в

зависимости от конфигурации комнаты и взаимного расположения компьютера, телевизора и посадочных мест, 5 метров для тыла может оказаться в лучшем случае впритык. Хотя, принимая во внимание грамотный способ подключения проводов к сателлитам, нарастить их труда не составит.

Отдельно хочу сказать о блоке питания. Если не считать сабвуфера, то это - самый тяжелый элемент комплекта! Это, наверное, самый здоровый блок питания для подобного рода устройств, который мне попадался. К счастью, от него отходят два провода - один с вилкой в сеть, другой - со стандартным круглым коннектором, в декодер. Но на полу он занимает изрядное место. Однако, его размеры являются его же плюсом, так как косвенно свидетельствуют, что это нормальный, «честный» блок питания трансформаторного типа, характерный и для более дорогих аудиокомпонентов, а не новомодное импульсное чудо, которое в принципе не может быть «бесшумным» в электроакустическом смысле слова.

Подключение и настройка проходят абсолютно глад-

Сначала о функциях. Кроме выбора вышеперечисленных режимов звучания, DTT2500 имеет следующие функции: Mute (полное выключение всех каналов), Test (генерирование «белого шума» последовательно во всех сателлитах и сабвуфере), а также возможность принудительного задействования аналогового входа при наличии сигнала и в аналоговом, и в цифровом каналах. Поясню: кодированный сигнал Dolby может подаваться на декодер по цифровому коаксиальному SPDIF или по аналоговому стереокабелю. По умолчанию система имеет приоритет цифрового канала, и будет автоматически работать с ним, при этом аналоговый канал отключается. Однако, передвинув маленький переключатель на задней панели декодера, вы можете заставить систему выбирать аналоговый сигнал. На кой это нужно, спросите вы? Хотите - верьте, хотите - нет, но мне это один раз очень пригодились. Был у меня один DVD-фильм, где негодяи - изготовители что-то напортачили со звуком. В итоге по цифре у меня играл только фронт, ну и саб что-то бурчал. И я вышел из положения - принудительно включил аналог и за-



Те из вас, кто слышал Cambridge SoundWorks FPS2000, смогут легко себе представить звучание DTT2500, так как в этой части они практически идентичны. Freespace 2 просто-таки приобрел вторую жизнь с новым звуком. Взрывы более чем уверенные, пронзающий сзади слева супербас проносится именно сзади слева, а предсмертные вопли пилотов в разваливающемся на куски истребителе заставляют согнуться. Ну, и естественно, музыкальные темы звучат объемно, приятно и уверенно.

Совершенно, все, что от вас требуется, это воткнуть все провода, расставить сателлиты и саб и включить тестовый режим, чтобы понять, все ли вы правильно подсоединили. Понятие «настройка» для DTT2500 не очень подходит, так как кроме раздельной регулировки общей громкости, тыла, центра и саба, никаких других регулировок не наблюдается. И это печально. Я, конечно, не требую от изделия за 240 зеленых всей полноты функциональности Ямаховских ресиверов, но вот регулировка времени задержки по тылу является для подобного рода аппаратов очень желательной. Это связано с тем, что конфигурация помещения и положение слушателя относительно источников звука у всех разное, и именно временем задержки тыловых каналов и достигается оптимальное (в рамках возможного) звучание системы.

В работе

действовал режим CMSS Movie - и что вы думаете, все звучало просто чудесно. Понятно, что никакого ProLogic там не появилось, но псевдо-раскладка по каналам CMSS Movie, которая работает только с аналоговым сигналом, оказалась на высоте! Даже диалоги слышались из центрального канала. Иной изобретательный читатель скажет: так можно же SPDIF выдернуть, и будет то же самое. Да, будет, но если бы сей изобретательный читатель увидел, какой акробатический этюд при этом надо исполнить в моем конкретном случае, ему бы точно расхотелось. Теперь чего в DTT нет. Помимо вышеупомянутой регулировки времени задержки, у него нет двух очень важных вещей: пульта ДУ и гнезда для наушников. И если первое, хоть и сильно раздражает, хоть как-то объяснимо - видимо, сказалось стремление снизить стоимость изделия (пропади оно пропадом, думал я

каждый раз, когда вскакивал с насиженного места на диване, наступая на кошку и рассыпая семечки, чтобы всего лишь сделать потише или погромче :-)), то второе вообще необъяснимо и непростительно. Для прослушивания DVD отсутствие выхода на наушники не очень важно, так как весь смысл кодирования звука пропадает, но вот для компьютерных игр (отчасти) и для прослушивания иного аудиоконтента в неприличное время суток это становится жизненно необходимым. Особенно учитывая тот факт, что в современных звуковых картах вместо пары выходов Line и Speakers теперь есть Front и Rear, то есть подключить одновременно и колонки, и наушники вообще невозможно.

Итак, смирившись с отсутствием ДУ и расписав график тестирования на приличное время суток, посмотрим, что же мы получим за наши денежки. Тестирование проводилось на следующей машине:

Intel Celeron 333 @415 Mhz

196 Mb. RAM

ASUS P2BF

Matrox G400 DH 32 Mb

SoundBlaster Live! Value (Live! Ware 3.0)

Quantum Fireball SE 8.4 Gb

Quantum Bigfoot 6.5 Gb

CD-ROM ASUS S500 (50x)

DVD ROM ASUS 8x/40x

RealMagic Hollywood PLus

Музыка

Прослушивание музыки через DTT2500 можно назвать достаточно качественной побочной функцией. Понятно, что с хорошей музыкальной акустикой его звучание не сравнится. И тем не менее, слушать музыку приятно. Уж точно приятнее, чем через компьютерные колонки среднего ценового диапазона. Музыкальный контент можно слушать «как есть», то есть в стереорежиме, при этом работают фронтальные сателлиты и сабвуфер, добавляющий звучанию приятной глубины и сочности; а можно с использованием встроенных режимов пространственного звучания - CMSS Music и CMSS Movie. Важный момент: во избежание наложения эффектов и возникновения искажений при использовании режимов Music и Movie настоятельно рекомендуется отключать все эффекты звуковой карты. При этом разница в звучании между режимами Music и Movie минимальна и заключается, пожалуй, только в том, что Movie немного сильнее акцентирует центральный канал, предназначенный для диалогов, куда попадает голос исполнителя, если таковой имеется :-)). Соответственно, при одном и том же положении ручки громкости режим Movie звучит чуть громче из-за акцента на центральном канале, который существенно (в 3 раза) мощнее остальных сателлитов. Конечно, вряд ли вам захочется включать CMSS при прослушивании, к примеру, баллады Эрика Клэптона, так как неизбежно страдать четкость звучания отдельных инструментов и появляется некая общая смазанность, но вот альбом «EQUINOX» Жана Мишеля Жарра звучал очень приятно.

Игры

Здесь DTT на высоте. Те из вас, кто слышал Cambridge SoundWorks FPS2000, смогут легко себе представить звучание DTT2500, так как в этой части они практически идентичны. Freespace 2 просто-таки приобрел вторую жизнь с новым звуком. Взрывы более чем уверенные, пронзающий сзади слева супостат пронисится именно сзади слева, а предсмертные вопли пилотов в разваливающемся на куски истребителе заставляя подпрыгнуть. Ну, и естественно, музыкальные темы звучат объемно, приятно и уверенно.

DVD

Опять все чудесно. Декодирование четкое, уровень шумов при включенном SPDIF достаточно низок даже при максимальном уровне громкости. Запаса мощности вполне хватает для озвучивания стандартной комнаты 19 кв. метров до уровня, выше которого уже начинается дискомфорт. Такие блокбастеры, как 5-й Элемент, Золотой Глаз или Матрица, производят должное впечатление. Грохот от сабвуфера вызывает легкое дребезжание стекол, а тыловые эффекты создают ошутимое впечатление присутствия. Единственное маленькое нарекание - почему-то постоянно не хватает центра, особенно на малых и средних уровнях общей громкости (Master Volume). Это очень странно, так как центральный канал, повторю, по паспорту имеет в три раза большую мощность. Ручка регулировки уровня центрального канала у меня постоянно выкручена на максимум, и даже в этом случае диалоги порой плохо слышны на общем звуковом фоне фильма. Можно было бы предположить, что это отчасти связано с работой звукоинженеров фильмов, но не всех же!

Хочу отдельно сказать об удачном выборе коэффициента усиления в усилителе (простите тавтологию) - при максимальном уровне общей громкости уровень искажений очень невелик, при этом первым сдается сабвуфер, и то, только на самых громких эффектах и при максимальном уровне регулировки как общей громкости, так и его отдельной.

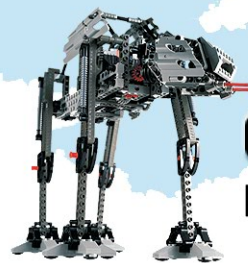
Вывод

DTT2500 не идеален. Он, безусловно, не вызовет осыпания штукатурки у всех ваших соседей, хотя спать спокойно он не даст этажа на 3-4 в обе стороны. Врожденная жадность разработчиков, вылившаяся в отсутствие ДУ, приводит к тому, что приятная истома просмотра фильмов омрачается постоянной беготней к декодеру при желании порегулировать громкость. Однако если ее отрегулировать, то уж потом вы погружаетесь в происходящее, как говорил Фоменко, «по самые Нидерланды». Отсутствие выхода на наушники либо сведет с ума ваших соседей, которым ночью будут сниться вопли монстров и рев истребителей, либо разрушит вашу семейную идиллию из-за того, что вы будете потеряны для общества и семьи, как его ячейки, в самые что ни на есть «family hours», семейные часы, спеша после работы удовлетворить свои кровожадные инстинкты до наступления «комендантского часа». Но зато оторветесь вы по полной программе.

При всем при этом напомним, что DTT2500 остается на данный момент единственным комплектом на рынке, который полноценно работает как с Four Point Surround, так и с Dolby Digital и Dolby ProLogic, плюс к этому имеет щедрую комплектацию, качественное звучание и вовсе не запредельные деньги за все за это.

А если не заундствовать - это лучший комплект, который можно смело рекомендовать к покупке, пока ему не появилось полноценных конкурентов.

СИ-ЖЕЛЕЗО



Dark Side Developer Kit (new)
\$199.99

e@shop
http://www.e-shop.ru

Войди в мир Роботов!

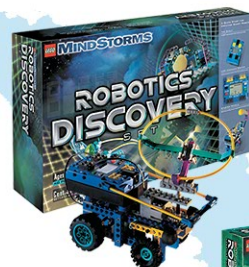


СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА таким, каким ты его видишь и запрограммируй его поведение.

(095) 258-8627, 928-6089
(095) 928-0360, 928-6089
(812) 311-8312,
e-mail: eshop@gameland.ru,
заказ онлайн: http://www.e-shop.ru



Droid Developer Set
\$169.99



Robotics Discovery Set
\$249.99



Ultimate Accessory Set
\$90



Дополнительный набор
\$90



Дополнительный набор
\$90

Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера
\$350



Дополнительный набор
\$90



ГЕКСОСТРАТЕГИЯ

ИЛИ КАК УСТРОИТЬ ЛЕДОВОЕ ПОБОИЩЕ, НЕ ВЫХОДЯ ИЗ ДОМА

http://www.gameland.ru

Помню, как в далеком безоблачном детстве, у меня были смутные сомнения, что игру в обычных солдатиков можно сделать куда более интересной. Баррикады, исполненные из коробок и тапочек, между которыми были расставлены маленькие фигурки бойцов - да, в этом было что-то романтическое, однако плохо воссоздавало помпезно-патетическую атмосферу настоящего сражения. И самое главное - не было действия.

Увы, тогда я еще даже и знать не знал, что все это можно превратить в настоящую ИГРУ. Мне было невдомек, что прогрессивное человечество уже не первый десяток лет с упоением ИГРАЕТ в настольные стратегические игры - самые разные игры: от тех, что воспроизводят реальные исторические сражения, до футуристических батальионов роботов двадцать-какого-то столетия.

Не думайте, что игры жанра wargame, которые достаточно широко распространены на компьютере, являются полностью оригинальными. Отнюдь - их корни уходят к настольным прародителям, и в этом они напоминают всевозможные компьютерные ролевика, которые тоже изначально существовали именно как «бумажные» игры.

До недавнего времени в ассортименте настольных стратегий не было ни одной российской игры. Казалось бы - огромная популярность жанра (а в прогрессивном мире индустрия «бумажных» игр куда крепче и масштабнее компьютерной), богатейшая



военная история России - наверное, никто больше не прошел через такое количество победоносных войн... Но наконец-то такая игра появилась и получила название Гексостратегия, которую выпускает российская фирма «Звезда». Встречаем!

БОЕВАЯ ПОДГОТОВКА

Гексостратегия - это не одна игра, а серия игр. Из них мы выбрали ту, которая показалась нам наиболее интересной и яркой - Ледовое Побойще. Итак, переносимся в 1242 год в Северо-западную Русь к Чудскому озеру...

Основной игровой элемент - это огромная карта, разделенная на аккуратные гексы (оно же шестиугольники). Каждый такой гекс отмечен уникальным номером и определяет местоположение какого-либо отряда. Некоторые шестиугольники являются удобными для движения дорогами, некоторые - непроходимыми лесами, некоторые - замерзшими реками. Само собой, карта исторически достоверна и точно воспроизводит область вокруг Чудского озера.



Вторым - и, пожалуй, важнейшим - игровым элементом являются фигурки воинов. Это аккуратные модели, на которые необходимо надеть щиты и наклеить маркеры с номерами. Помимо этого нужно вырезать карточки полков и населенных пунктов, а также подготовить достаточное место (подойдет большой стол или любая ровная плоскость) - после этого можно приступать к сражению... При условии, что вы знакомы с правилами игры.

ГУДИТ НАБАТ

Подробное описание правил - как базового, так и усложненного варианта - занимает всего несколько страниц. Научиться играть в Ледовое Побойще можно буквально за полчаса, совершенно не напрягая при этом память и не стараясь запомнить бесчисленное множество хитрых условий и заковыристых исключений. Освоение происходит мгновенно, а вся дополнительная информация, связанная с цифрами да математикой, содержится в специальных листках-памятках.

Мы постараемся рассказать об основных правилах игры, не углубляясь в нюансы и пропуская некоторые тонкие моменты. Наша цель - дать вам общее представление об игровом процессе и показать потенциал игры. За дело! Любая фигурка воина олицетворяет полк. Поскольку игра имеет под собой реальную историческую основу, каждый полк является уникальным и поэтому обладает собственным названием, номером, боевой силой, скоростью передвижения, а также рядом других характерных особенностей. Для каждого полка существует своя карточка, на которой можно доукомплектовывать полк отрядами, - на карточке предусмотрено шесть ячеек, куда устанавливаются фишки (картонные квадратики) отрядов. Сами отряды содержат определенное число воинов - считается, что в

конном отряде 25 всадников, а в пешем - 50 пехотинцев.

Основная характеристика отряда - боевая сила. Она определяет количество очков на грани кубика, при выпадении которых данный полк поражает противника. Например, если на карточке полка в разделе «боевая сила» указаны цифры 1, 2, 3, то это означает, что в случае выпадения на шестигранном кубике этих значений, атака будет успешной.

Ключевые воины-персонажи - это князь и воеводы для русской стороны, и, соответственно, магистр и епископы для немцев. Если вражеский главнокомандующий (князь или магистр) будет повержен, то это будет означать вашу победу. Забегая вперед, скажем, что вторым условием победы над противником является захват вражеской столицы.

Населенные пункты также обладают собственными карточками. Они разделяются на несколько категорий в зависимости от их размера и стратегической важности - столица, город, селение или поместье. Они дают возможность не только пополнять казну (а каждый населенный пункт исправно платит дань в начале каждого хода), но и создавать новые полки, а также укомплектовывать их отрядами. В городе разрешено находиться только одному полку - за время стоянки он может пополняться отрядами, а также в случае необходимости защищать населенный пункт. Каждый населенный пункт можно усилить за счет возведения укреплений. Если проводить аналогию, то укрепление является для города тем же, что и отряды для полка. Другой вопрос, что в каждом городе может быть лишь одна фортификация - замок, крепость, цитадель или кремль. Кроме того, существуют и дополнительные ограничения - в поместьях и селениях возводятся только замки, в городе - замки и крепости, а в столицах (Новгород и Ревель) - замки, крепости, а также кремль или цитадель (соответственно). Дополнительную защиту населенных пунктов обеспечивают отряды - как и в случае с полками, их может быть до шести штук.

И СНОВА В БОЙ!

Когда все готово к игре, необходимо провести последние приготовления перед битвой. Для этого нужно расставить войска противоборствующих сторон в строгом соответствии с историческими реалиями. Конечно же, в дальнейшем, когда вы наберете достаточно игрового опыта, этот пункт



ДРАКУЛА 2



Если вы любите **фильмы ужасов** и **сильные ощущения**, то эта игра для вас!

В ее основе лежит фантастическая история воскрешения Принца тьмы.

Вы, Джонатан, не можете позволить темным силам захватить в свои смертельные объятия жену Мину и дать дьявольской силе распространиться по всей Земле.

Место и время действия: от Англии до Трансильвании, 1905 год.

4 мира, 3D-реальность, которых захватывает с самого начала и держит вас в напряжении до самого конца игры. Вам придется проявить смекалку для изучения окружившего вас мира вампиров, **жаждущих вашей крови**.

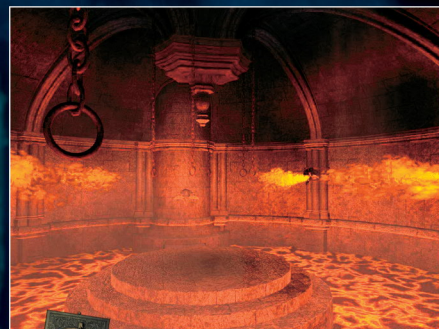
Сопоставляя различные события и собирая информацию о характерах действующих персонажей, вы сможете создать такое мощное оружие, как **СОВ (Система Обнаружения Вампиров)**. Только тогда удастся очистить Землю от нечисти!

Битва только начинается!

Игра настолько реальна, что **холодок страха пробегает по спине**. Подробно проработанные трехмерные объекты и высоко-классный звук создают **полное ощущение реальности** событий, в которых вы участвуете.

Основные характеристики

- более 25 часов игрового времени
- более 10 вампиров, с которыми вам придется сражаться
- более 100 объектов, которые надо собрать
- 4 мира, созданные в трехмерной графике, от Англии до Трансильвании
- 20 персонажей, созданных в трехмерной графике.
- 30 минут диалогов
- 130 анимаций



index

CANAL+
MULTIMEDIA

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2000 «Руссобит-М».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь
в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru

можно пересмотреть и выбрать другое соотношение сил, однако во время знакомства с игрой лучше следовать предложенной схеме. К тому же, в ней есть определенный шарм - ведь очень лестно почувствовать себя в роли Александра Невского...

Предлагаемая диспозиция такова - в начале игры задействуются силы 9 русских и 8 немецких полков. Нашей стороне выдается 30 монет на содержание и найм войск, а немецкой - 29. Дружина Александра Невского занимает Новгород, а остальные дружины - Старую Руссу, Псков, Ладогу и некоторые другие населенные пункты. Полк магистра ордена располагается в Ревеле, а другие войска - в Дерпте, Оденпе, Вельянде и др.

Определив, кто ходит первым, вы открываете эпоху сражений. Каждый игрок ходит по очереди, причем каждый кон разделен на несколько основных фаз.

Первая фаза - сбор средств со всех подчиненных населенных пунктов. После этого

есть шестигранный кубик. Если выпавшее значение меньше или равно силе атаки полка, то нападение считается удачным, и обороняющийся полк считается уничтоженным. В противном случае - обороняющиеся производят контратаку по такой же схеме. Если выпавшее значение меньше или равно силе атаки полка, то нападение считается удачным, и обороняющийся полк считается уничтоженным. В противном случае - обороняющиеся производят контратаку по такой же схеме. Если выпавшее значение меньше или равно силе атаки полка,

можно приступить к распределению имеющихся финансов, причем делать это нужно тайно от противника, чтобы он не мог узнать цель ваших стратегических планов. Для этого существует специальная карточка распределения средств, на которой вы указываете сколько золотых из казны отводится на строительство новых укреплений, а сколько - на создание полков.

Вторая фаза - фаза передвижения войск. Вы можете двигать нужные вам отряды, памятуя об ограничениях на дальность марша, на скорость перемещения по разным видам ландшафта и пр. Леса считаются для обычных полков непроходимыми, однако некоторые дружины обладают особой способностью действовать в лесах. Базовый вариант правил предполагает, что все реки замерзли, и их пересечение может происходить на любом участке. Однако это правило можно изменить - тогда сразу на много порядков возрастет значимость мостов и переправ. Если вы поставили свой полк по соседству с полком противника, то необходимо объявить атаку. После этого начинается сражение, которому предшествует стрельба (для стрелков). Во время непосредственной атаки объявляется какой полк кого атакует, после чего кидается шестигранный кубик. Если выпавшее значение



меньше или равно силе атаки полка, то нападение считается удачным, и обороняющийся полк считается уничтоженным. В противном случае - обороняющиеся производят контратаку по такой же схеме.

Штурм населенных пунктов происходит несколько сложнее. Во-первых, приоритет первой атаки всегда находится у городских укреплений, а во-вторых, населенные пункты не могут быть обстреляны полками стрелков. Если же населенный пункт не содержит укреплений и защитных войск, то он просто занимается без боя и переходит под контроль нападающего. Во время заключительной фазы, после хода второго игрока, в населенных пунктах происходит создание новых полков. В неукрепленных населенных пунктах вы можете набирать только полки ополчения. Замки пополняют армию любимыми восками, за исключением полков воевод и епископов. Ну а крепости способны снарядить абсолютно любой из полков.

БЕСКРАЙНЯЯ СТРАТЕГИЯ

Как мы уже говорили, данное изложение является упрощенной интерпретацией базовых правил. Чуть-чуть фантазии и опыта - и этот набор можно заметно расширить, сделав его намного более динамичным и насыщенным. Например, сделать реки непроходимыми вброд. Пересмотреть начальный баланс сил и диспозицию. Определять каждый кон кто ходит первым, внося некую сумму золотых для увеличения шанса получения первенства. Разрешить войскам передвигаться по редколесью. Усложнить схему атаки и защиты, уничтожая за атаку не целый полк, а определенное число отрядов. Ввести заставы, которые могут закладывать полководцы. Легализовать шпионаж, связанный с переходом города от одного игрока к другому. И так далее, практически до бесконечности - тут уж действительно единственным ограничением будет только ваша фантазия и смекалка.

В завершение хотим подчеркнуть, что Ледовое Побойще - не единственная игра се-

рии Гексостратегий. Уже сейчас доступны замечательные дополнительные и самостоятельные наборы: Рыцари тевтонского ордена, Русские дружинники, Греческая пехота, Татаро-монголы, Рыцари-крестоносцы. Так что, вполне возможно, что мы еще встретимся в рамках этой тематики.

Удачных маневров!

ФРАГМЕНТ ИСТОРИИ

Потерпев неудачу в крестовых походах на ближнем Востоке, немецкие рыцари обратили свое внимание на земли, лежащие восточнее их владений. Эти земли, заселенные немногочисленными племенами прибалтийских народов, были достаточно быстро захвачены и колонизированы. На этих землях строились крепости и замки, города заселялись прибывающими из Германии колонистами. Для распространения христианства среди местного населения учреждались епископства. Вскоре немецкие рыцари подошли к границам русских княжеств: Псковскому и Новгородскому. Для войны против этих княжеств были объединены силы Ливонского Ордена и трех епископств: Дерптского, Эзельского и Рижского. В Оденпе, Дерпте, Вельянде были собраны войска из датских и немецких рыцарей, горожан-немцев и местных племен - чуди. Находившиеся в Ревеле датские рыцари обещали свою помощь. Осенью 1240 года рыцари Ордена и войска Дерптского епископа напали на Псковское княжество и после упорного боя овладели Изборском. Вскоре пал и Псков. Военные действия переместились на Новгородские земли. Немцы захватили Копорье, Тесово, разграбили Лугу и Саблицы. Враг угрожал самому Новгороду, и новгородцы решили звать на помощь князя Александра Невского, недавно изгнанного ими. Забыв обиду, князь прибыл в новгород и возглавил

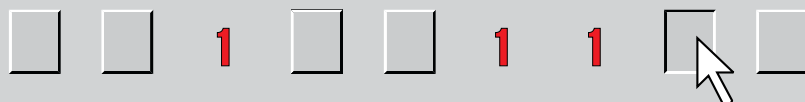


войска, собранные из новгородцев, ладожан и местных племен - корелы и ижоры. С князем пришла и его конная дружина. Многие псковские воины, ушедшие из под власти немцев, присоединились к войску Александра Невского. Собрав столь значительные силы, князь Александр совершил поход к берегам Финского залива, который окончился

взятием Копорья. После этого русское войско устремилось к Пскову. Освободив Псков, Александр выслал в сторону Дерпта сторожевой отряд новгородцев, который был разгромлен немцами у селения Хаммаст. 5 апреля 1240 года произошел разгром рыцарей на льду Чудского озера. Этим побойщем завершилась война Тевтонского Ордена против Северо-западной Руси.

www.totobin.com

САМАЯ ПРОСТАЯ ИГРА НА ДЕНЬГИ



В 9 закрытых клетках 4 единицы и 5 нулей. Чем больше откроете единиц - тем больше выигрыш. Откроете ноль - проигрыш. Случайность гарантирована.

4 клика - и на работу можно не идти!

КОДЫ PC

American McGee's Alice

Вызовите окошко консоли (предварительно активизируйте консоль в Options) и введите:

Wuss — все оружие

God — режим бога

Noclip — возможность проходить сквозь стены

Star Trek DS9: The Fallen

В процессе игры нажмите <Tab> либо <~> и введите:

Panacea

Потом вновь нажмите <Tab> либо <~> и введите:

God — режим бога

Fly — режим полета

Ghost — возможность проходить сквозь стены

Walk — отключить режим полета и возможность проходить сквозь стены

Allammo — полный боеприпас

Killpawns — уничтожить всех врагов на уровне

Skiplevel — перейти на следующий уровень

Open [название карты] — перейти на [название карты]

В процессе игры нажмите <Tab> и введите:

SET PLR.DS9_[имя персонажа] **HEALTH 999**

Имена персонажей:

SISKO (**SISKOEVA** — если в космическом костюме)

KIRA (**KIRAEVA** — если в космическом костюме)

WORF (**WORFEVA** — если в космическом костюме)

Число здоровья может быть от 9999 до 9999999999.

В процессе игры нажмите <Tab> и введите:

set plyr.ds9_siskoeva jumpz 1000

Нажмите <Tab> и введите:

SAVEGAME

Это позволит сохранить игру, не выходя в главное меню.

Модифицируйте файл **system\ds9.ini**. Найдите строку «**LocalMap=title.dsm**» и вместо **title.dsm** введите:

M01_KiraL1A.dsm

M01_KiraL2.dsm

M01_KiraL1B.dsm

M01_SiskoL1B.dsm

M01_SiskoL1A.dsm

M01_WorfL1.dsm

M03_KiraL2.dsm

M03_KiraL1B.dsm

M03_KiraL1A.dsm

M03_SiskoL2.dsm

M03_SiskoL1A.dsm

M03_SiskoL1B.dsm

M03_WorfL2.dsm

M03_WorfL1.dsm

M04_KiraL1.dsm

M04_SiskoL1.dsm

M04_WorfL1b.dsm

M04_WorfL1a.dsm

M05_KiraL1.dsm

M05_SiskoL1b.dsm

M05_SiskoL2.dsm

M05_SiskoL1a.dsm

M05_WorfL1.dsm

M05_WorfL2.dsm

M06_SiskoL1B.dsm

M06_SiskoL1A.dsm

M06_SiskoL1C.dsm

M06_WorfL1B.dsm

M06_WorfL1A.dsm

M06_WorfL1C.dsm

M07_KiraL2.dsm

M07_KiraL1.dsm

M07_SiskoL1A.dsm

M07_SiskoL3A.dsm

M07_SiskoL1B.dsm

M07_SiskoL2.dsm

M07_SiskoL3B.dsm

M07_WorfL3.dsm

M07_WorfL2B.dsm

M07_WorfL2A.dsm

M07_WorfL1.dsm

M10_KiraL2.dsm

M10_KiraL1B.dsm

M10_SiskoL2.dsm

M10_SiskoL1B.dsm

M10_SiskoL1A.dsm

M10_WorfL2.dsm

M10_WorfL1B.dsm

M10_WorfL1A.dsm

M11_KiraL1.dsm

M11_SiskoL1a.dsm

M11_SiskoL1b.dsm

M11_WorfL1.dsm

TrainingRoom.dsm

Entry.dsm

DS9_Ops.dsm

DS9_Promenade.dsm

Blair Witch Project Vol 3: Elly Kedward

Нажмите **F10**, чтобы активизировать режим кодов.

Godgames — режим бога

Giveall — получить все оружие

Battle Isle 4 — The Andosia War

В процессе игры введите код:

alyenya

Alt+E — здоровье вражеских юнитов становится равно 1

Alt+Y — выполнить все задания

Alt+U — закончено первое задание в Академиях

Alt+I — переключить видимость/невидимость юнитов

Alt+F — активизированы все кнопки и мышь

Alt+M — пройти миссию

Gunman Chronicles

Начните игру с параметрами **-dev -console -game rewolf**. (Например, **c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf**)

В процессе игры вызовите консоль клавишей <~> и введите:

/god — режим бога

/noclip — возможность проходить сквозь стены

/impulse 101 — появляется все оружие и все боеприпасы

/map X — идти на карту X

Hitman: Codename 47

Откройте файл **Hitman.ini**. Добавьте строку «**enableconsole 1**». В процессе игры нажмите клавишу <~>, чтобы вызвать консоль. Введите в консоли:

god 1 — режим бога

giveall — получить все оружие и максимум боеприпасов

infammo — бесконечные боеприпасы

invisible 1 — невидимость

ИГРЕP.AU



ПЕРСОНАЖИ
ИГРЫ

Зидан



Оружие / Сила атаки:

Dagger 12
Mage Masher 14
Mithril Dagger 18
Butterfly Sword 21
Ogrenix 24
Exploder 31
Gradius 30
Soaring Thieves 42
Orihalcon 71
Rune Toss 37
Angel Breath 44
Salgatanas 53
Masmune 62
The Tower 86
Ultima Weapon 100

Способности /
Использованные МР:

Flee 0
Look 0
What is that? 2
Katana Soul 6
Annoying Bet 4
Life Gift 32
Reach Seven 6

Robber's Evidence 8

Навыки / Используемые
камни:

Always Reflect 15
Always Levitate 6
Always Haste 9
Always Regen 10
Life Guard 12
HP 20% Up 8
Give Heart 2
Hitting Skill 5
Ninja Teachings 16
MP Consumption Attack 5
Bird Killer 3
Mush Killer 2
Stone Killer 4
Undead Killer 2
Devil Killer 2
Beast Killer 4
Man Eater 2
Hand-Eye Coordination 5
Gil Stealing 5
Added Effect 3
Gamble Defense 1
Full Moon Heart 8
Counter 8
Girl Protector 4
Eye for an Eye 5
No Freeze/Burn 4
Caution 4
Level Up 7
Ability Up 3
Run, earn Gil 3
Sleep Dodging Skill 5
Tasting Skill 4
Darkness Evasion Skill 4
Near Death, HP Recover 8
Hardness Dodging Skill 4
Auto Potion 3
Stop Dodging Skill 4
Confusion Dodging Skill 5
Mug 3
Robber's Ability 5

Гарнет

Оружие / Сила атаки
(некоторые виды оружия
может использовать
Эйко):

Rod 11
Ear Racket 13
Mithril Rod 14
Shooting Star Rod 16
Malchena Racket 174
Magical Racket 23
Mithril Racket 27
Cat's Cradle Racket 45
Healing Rod 23
Athr's Rod 277



Wizard Rod 31
Whale's Whiskers 36

Призванные существа /
Использованные МР:

Shiva 24
Ifrit 26
Ramuh 22
Atmos 32
Odin 28

Leviathan 42
Bahamut 56
Ark 80

Способности /
Использованные МР:

Cure 6
Cure2 10
Cure3 22
Life 8
Reveal 4
Poison 4
Stone 8
Shell 6
Protect 6
Silence 8
Mini 8
Reflect 6
Confuse 8
Berserk 6
Blind 6
Levitate 6

Навыки / Используемые
камни:

Always Reflect 15
Always Levitate 6
Always Haste 9
Always Regen 10
Life Guard 124
MP 20% Up 8
Healing Touch 2
Medicine Expert's Permit 4
Reflect Piercing 7
Mind Relationship 10
Consume Half MP 11
Full Moon Heart 8
Level Up 7
Ability Up 3
Sleep Dodging Skill 5
Tasting Skill 4
Silence Dodging Skill 4
Hardness Dodging Skill 4

Stop Dodging Skill 4
Confusion Dodging Skill 5
Support 12
Steel-Edged Damage 50

Штейнер

Оружие / Сила атаки:

Broad Sword 12
Iron Sword 16
Mithril Sword 20
Blood Sword 24
Ice Brand 35
Coral Sword 38
Dire Sword 42
Flame Sword 46
Rune Blade 57
Defender 65
Ultima Sword 74
Excalibur 77
Excaliber 2 108

Способности /
Использованные МР:

Darkness Sword
Variation Volume Sword 8
Power Break 8
Armor Break 4
Mental Break 8
Magic Break 4
Stab Attack 10
Thunder Cry Sword 24
Stock Break 26
Climb Hazard 32
Shock 46

Навыки / Используемые
камни:

Always Reflect 15
Always Levitate 6
Always Haste 9
Always Regen 10
Life Guard 12
HP 10% Up 4
HP 20% Up 8
Give Heart 2
Hitting Skill 5
Ninja Teachings 16
MP Consumption Attack 5
Bird Killer 3
Mush Killer 2
Stone Killer 4
Undead Killer 2
Devil Killer 2
Beast Killer 4
Man Eater 2
Added Effect 3
Medicine Expert's Permit 4
Full Moon Heart 8
Counter 8
Cover 6
Caution 4
Level Up 7
Ability Up 3
Sleep Dodging Skill 5
Tasting Skill 4
Darkness Evasion Skill 4
Near Death, HP Recover 8
Hardness Dodging Skill 4
Auto Potion 3
Stop Dodging Skill 4
Confusion Dodging Skill 5

Виви

Оружие / Сила атаки:

Magic Guild Staff 12
Flame Staff 16
Ice Staff 16
Thunder Staff 16
Oak Staff 23
Cypress Pair 27
8-Horned Rod 29
Magic Guild Instructor's
Staff 32
Zeus's Mace 35

Способности /
Использованные МР:

Fire 6

Максим Заяц

FINAL FANTASY IX



Fire2 12
Fire3 24
Sleep 10
Ice 6
Ice2 12
Ice3 24
Slow 6
Lit 6
Lit2 12
Lit3 24
Stop 8
Poison 8
Bio 18
Aspil 2
Drain 14
Gravity 18
Comet 16
Death 20
Break 18
Water 22
Meteo 42
Flare 40
Die Hard 72

Навыки / Использованные камни:

Always Reflect 15
Always Levitate 6
Always Haste 9
Always Regen 10
Life Guard 12
MP 20% Up 8
Ice3 24
Healing Touch 2
Added Effect 3
Reflect Double Return 17
Reflect Piercing 7
Magic No Elements 13
Consume Half MP 11
Full Moon Heart 8
No Freeze/Burn 4
Level Up 7
Ability Up 3
Sleep Dodging Skill 5
Tasting Skill 4
Silence Dodging Skill 4
Hardness Dodging Skill 4
Magic Return 9
Auto Potion 3
Stop Dodging Skill 4
Confusion Dodging Skill 5

Эйко

Оружие /
Сила атаки (Эйко также
может использовать
некоторые виды оружия
Гарнет):

Golem Flute 17
Lamia Flute 21
Fairy's Fife 24
Humelune 27
Seiren Flute 30
Angel Flute 33

Призванные существа /
Использованные MP:

Carbunkle 24
Fenrir 30
Phoenix 32
Madain 54

Способности / Использованные MP:

Cure 6
Cure2 10
Cure3 22
Regen 14
Life 8
Life2 24



Poison 4
Stone 8
Esuna 20
Shell 6
Protect 6
Haste 8
Silence 8
Mini 8
Reflect 6
Levitate 6
Faith 14
Jewel 4
Holy 36

Навыки / Использованные камни:

Always Reflect 15
Always Levitate 6
Always Haste 9
Always Regen 10
Life Guard 12
MP 10% Up 4
MP 20% Up 8
Healing Touch 2
Reflect Piercing 7
Mind Relationship 30
Consume Half MP 11
Full Moon Heart 8
No Freeze/Burn 4
Level Up 7
Ability Up 3
Mog's Protection 3
Sleep Dodging Skill 5
Tasting Skill 4
Silence Dodging Skill 4
Hardness Dodging Skill 4
Auto Potion 3
Stop Dodging Skill 4
Confusion Dodging Skill 5
Support 12

Куина

Оружие / Сила атаки:

Fork 21
Needle Fork 34
Mithril Fork 42
Silver Fork 53
Gourmet Fork 66

Способности / Монстры /
Использованные MP (Для
того чтобы получить эти
способности, Куина

должна использовать
команду «Eat» — или
«Cook» в Trance Mode):

Goblin Punch — Goblin,
Goblin Mage — 4MP
Level 5 Death — Lich —
20MP
Level 4 Holy — Lazer Circle
— 22MP
Level 3 Death Race —
Lamia, Grand Dragon —
12MP
Magic Hammer — Magic
Vice — 2MP
Pumpkin Head — Lady Bug
— 12MP
Arc Abraize — Sahakin —
14MP
Mighty Guard — Mycondia
— 62MP
Matora Magic — Zognal —
8MP
Bad Breath — Mobol —
16MP
Nightfall — Nymph — 12MP
Limit Globe — Gut Preppas
— 10MP
1000 Needles —



Sabotender — 8MP
Twister — Abadon — 22MP
Earth Shake — Adamantite
Eye — 20MP
Eight Angels — Mist
Monster — 4MP
Frog Drop — Giant Toad —
10MP
White Wind — Griffon —
14MP
Vanish — Sky Kracken —
8MP
Breeze — Kimaira — 8MP
Mustard Bomb — Malilith —
10MP
Death Roulette — 8 Eyes —
18MP
Reraise — Carrion Worm,
Kelberos — 14MP

Навыки / Использованные камни:

Always Reflect 15
Always Levitate 6
Always Haste 9
Always Regen 10
Life Guard 12
MP 10% Up 4
Healing Touch 2
Added Effect 3
Gamble Defense 1
Consume Half MP 11
Full Moon Heart 8
Counter 8
No Freeze/Burn 4
Level Up 7
Ability Up 3
Acquired Gil Up 5
Sleep Dodging Skill 5
Tasting Skill 4
Silence Dodging Skill 4
Hardness Dodging Skill 4
Used MP Absorb 6

Auto Potion 3
Stop Dodging Skill 4
Confusion Dodging Skill 5

Корал

Оружие / Сила атаки:

Cat Claw 23
Poison Knuckle 33
Mithril Claw 39
Ceasar's Fang 45
Dragon Claw 53
Tiger Fang 62
Avenger 70
Kaizer Knuckle 75
Duel Claw 79
Rune Claw 83
Cheap Moon Rubber Band
— Thrown — Variable
Damage
Raising Sun — Thrown —
Variable Damage
Wing Edge — Thrown —
Variable Damage

Способности / Использованные MP:

Coin Toss 0
Chakra 4
Fireball 12
Aura 12
Curse 12
Life 20
Gravity Fist 20
Secret Fist 16

Навыки / Использованные камни:



Always Reflect 15
Always Levitate 6
Always Haste 9
Always Regen 10
Life Guard 12
HP 10% Up 4
HP 20% Up 8
Ninja Teachings 16
MP Consumption Attack 5
Bird Killer 3
Mush Killer 2
Stone Killer 4
Undead Killer 2
Devil Killer 2
Beast Killer 4
Man Eater 2
Healing Touch 2
Added Effect 3
Gamble Defense 1
Better Throw Method 19
Chakra Power Up 3
Full Moon Heart 8
Counter 8
Cover 6
Eye for an Eye 5
No Freeze/Burn 4
Caution 4
Level Up 7
Ability Up 3
Run, earn Gil 3
Sleep Dodging Skill 5
Tasting Skill 4
Darkness Evasion Skill 4
Near Death HP Recover 8
Hardness Dodging Skill 4



ЖУРНАЛ ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЕЗИ

ФАНТОМ

ЧИТАЙТЕ В ТРЕТЬЕМ НОМЕРЕ

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВЕРТУМНИЯ

НАСКОЛЬКО ИЗМЕНИТСЯ
МИР, ЕСЛИ "ЗЕЛЕННЫЕ"
ПРИДУТ К ВЛАСТИ?
ВЕРНУТСЯ ЛИ ДРЕВНИЕ
БОГИ? И КТО ЗА ЭТИМ
СТОИТ? ТЕОРИЯ
ЗАГОВОРОВ **ИЕНА
УОТСОНА** В
ВЕЛИКОЛЕПНОМ
ПЕРЕВОДЕ
О. БИТОВА.

**И ВСЕ НАШИ ГРЕХИ
ЗАБЫТЫ
ДЕВИД АЙРА КЛИРИ**
ЧТОБЫ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ
НЕПРИЯТНЫХ
ВОСПОМИНАНИЙ,
ДОСТАТОЧНО ПРОСТО
ЗАБЫТЬ О НИХ. В
КЛИНИКЕ ОВИДА ЗАБЫТЬ
ПРОСТО, НО ВОТ ЕСЛИ ВЫ
ЗАХОТИТЕ ВОСПОМНИТЬ...
ВОСПОМНИТЬ ТОЖЕ
МОЖНО, НО ЭТО БУДЕТ
СТОИТЬ ОЧЕНЬ ДОРОГО...

РОМАНТИЧЕСКАЯ
ИСТОРИЯ **МЭРИ И
ПЕРСИ ШЕЛЛИ** О
ЖИЗНИ **ГОЛОСА**,
ПОТЕРЯВШЕГО СВОЕГО
ХОЗЯИНА В ТЕЛЕФОННОЙ
ПАУТИНЕ...

ИРОНИЧЕСКИЕ
ФЭНТЕЗИЙНЫЕ
РАССКАЗЫ **ЖУТКАЯ
СОСАЛЬНАЯ
СТАНЦИЯ, ОБМЕН
ОПЫТОМ...**

И МНОГИЕ ДРУГИЕ
ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
ИСТОРИИ.

+ БОНУС =
ТРИ НОВЫХ КОМИКСА



**В ПРОДАЖЕ
С 9-го ДЕКАБРЯ**



ЧИТАЙТЕ В 12-ом НОМЕРЕ «OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ»

Великая Square вновь откладывает запуск своего амбициозного проекта PlayOnline. Resident Evil: Code Veronica выйдет на PS2!!! Новый «ужасный» проект от Capcom «Devil May Cry». Half-Life переводят на PlayStation 2.

Спецрепортаж: Пять самых перспективных игр зимы 2K1. The Bouncer, Z.O.E., Onimusha: Warlords, Gran Turismo 3 и Dark Cloud — вот выбор нашей редакции. Новые, ранее не публикованные материалы, последние слухи из сети, все, что вы еще о них не знаете. Как вы видите здесь нет ни одной разработки для старушки PS One, однако стоит ли удивляться, что все самое перспективное и ожидаемое выйдет на PS 2.

Последние обзоры двадцатого века.

Как обычно, период ноябрь-декабрь — это самая «урожайная» часть года, и мы постарались охватить как можно больше игр. Долгожданный FPS от EA — Alien Resurrection, продолжение знаменитой Medal of Honor, очередная «сказка» от Square — Final Fantasy IX, Driver 2, третий Spyro и, конечно, последний Tomb Raider.

А также:
Прохождения Tenchu 2 и Dino Crisis 2
Письма, коды и **ВНОВЬ**
два великолепных постера.

Magic Return 9
Auto Potion 3
Stop Dodging Skill 4
Confusion Dodging Skill 5

Фрея

Оружие / Сила атаки:

Javelin 18
Mithril Spear 20
Palchezan 25
Iron Lance 31
Trident 37
Heavy Lance 42
Obelisk 52
Holy Lance 62
Kain's Lance 71
Dragon's Whiskers 77
HP 20% Up 8

Способности / Использованные MP:

Dragon Sword 10MP
Lazy's Wind 12MP
Six Dragons 28MP
White Draw 36MP
Luna 12MP
Confusion Flower Storm 46MP
Dragon Emblem 16MP
Holy Lance 62

Навыки / Использованные камни:

Always Reflect 15
Always Levitate 6
Always Haste 9
Always Regen 10
Life Guard 12
HP 10% Up 4
HP 20% Up 8
MP 10% Up 4
Give Heart 2
Hitting Skill 5

Ninja Teachings 16
MP Consumption Attack 5
Bird Killer 3
Mush Killer 2
Stone Killer 4
Undead Killer 2



Dragon Killer 3
Devil Killer 2
Beast Killer 4
Man Eater 2

High Jump 4
Added Effect 3
Gamble Defense 1
Medicine Expert's Permit 4
Full Moon Heart 8
Counter 8
Cover 6
Eye for an Eye 5
No Freeze/Burn 4
Pre-Emptive Rate Up 5
Level Up 7
Ability Up 3
Sleep Dodging Skill 5
Tasting Skill 4
Darkness Evasion Skill 4
Near Death HP Recover 8
Hardness Dodging Skill 4
Auto Potion 3
Stop Dodging Skill 4
Confusion Dodging Skill 5

Прохождение игры

Прежде чем приступить к описанию прохождения, позволю себе дать несколько полезных советов. Первый и основной — почаще сохраняйте игру. Очень обидно бывает переигрывать тот или иной эпизод целиком из-за одной нелепой ошибки и одного пропущенного save'а. Извечная борьба стихий существует и в мире Гайя, а потому следует повнимательнее присматриваться к различному оружию, монстрам, заклинаниям для того чтобы определить, какой стихии они принадлежат. Огонь может растопить Лед, Лед способен заморозить Воду, Вода размывает Землю, а Земля гасит Огонь. Помня это нехитрое правило, можно значительно облегчить себе жизнь. В качестве примера возьмем Fire Sword. Принадлежность этого оружия к стихии Огня отнюдь не дает нам возможности применять заклинания этой стихии и не защищает нас от них — зато этот меч будет весьма эффективен против ледяных существ и слаб против существ стихии Земли. Внимательно относитесь к распределению различных предметов экипировки — в конце концов, от этого зависят навыки ваших персонажей. Помните о том, что даже в самом полном прохождении невозможно перечислить все дополнительные квесты и скрытые предметы, а значит, не стоит прекращать самостоятельные поиски. Надеюсь, игра доставит вам столько же удовольствия, сколько и мне...

Диск 1

Глава 1: Королевство Александрия

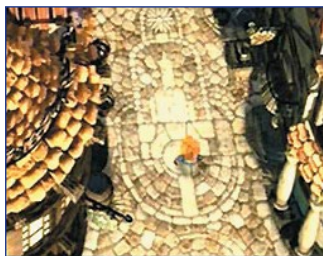
Раздел 1: В представлении не нуждается...

Мы начинаем игру в абсолютной темноте. В левом верхнем углу комнаты можно найти 47 Gil и Potion. После это-



го мы зажигаем лампу и выбираем имя для нашего персонажа (в прохождении будет использоваться его сюжетное имя — Зидан). К нам присоединяются остальные члены воровской шайки, и в этот момент в комнату вваливается какой-то тип в маске.

Бой обещает быть не слишком сложным, поэтому не стоит тратить на него какие-либо предметы или заклинания — достаточно просто атаковать. Снять у этого парня можно разве что какой-нибудь

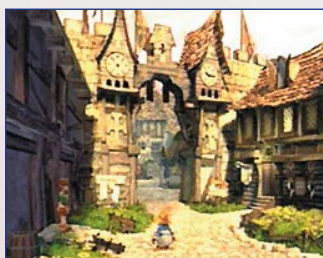


Potion. После того как он снимает маску, мы празднуем победу и знакомимся со своим главарем. В хитром плане похищения принцессы Гарнет Зидану отводится весьма важная роль — собственно, само похищение (второй ответ). Ин-



тересно, почему эти ребята используют целый кукольный театр при подготовке такого преступления?

Раздел 2: Великий план



Теперь мы управляем самым настоящим черным магом. Знакомьтесь, его зовут Виви. Нет-нет, я не шучу, его действительно так зовут, и он самый настоящий черный маг. Довольно грозный... где-то



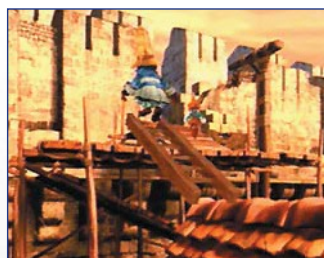
в глубине души. Прежде чем двигаться дальше, стоит подобрать пару полезных предметов, валяющихся неподалеку. За бочками мы находим **Potion**, в доме напротив бочек у кровати слева — **9 Gil**; под столом рядом с лестницей лежит еще один **Potion**, а в шкафчике наверху —

Fang Card. Прогулявшись к югу от входа во дворец и обследовав дальние здания,

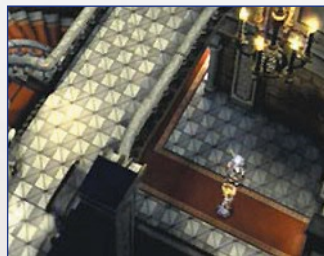


мы находим карты **Lizard Man** и **Sahagin**. И, наконец, еще один **Potion** лежит слева, за корзинами с фруктами и хлебом.

Переходим в следующую часть города. В таверне в крайней бочке слева мы находим карту **Pudding**, затем заглядываем в освещенный проход для того чтобы получить **27 Gil**. Забрав очередной **Potion** из бочки справа, мы выходим из таверны

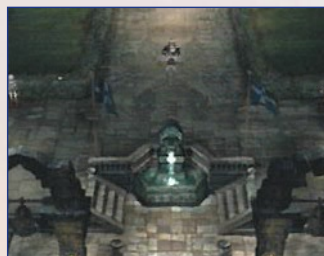


и отправляемся к кассе, которая находится в центре площади. Так великолепно начавшийся день резко портится после того как контролер объявляет наш билет фальшивым. В качестве утешения он дает нам карты **Goblin Card**, **Fang Card**



и **Skeleton Card** — но, конечно же, они не могут сравниться с королевским шоу.

Прежде чем попытаться придумать еще какой-нибудь способ проникнуть во дворец, стоит собрать еще несколько



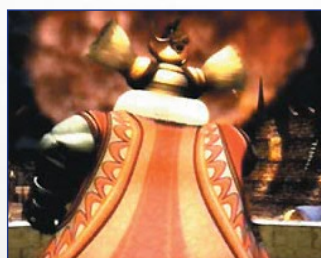
полезных предметов. Видите девочек со скакалкой? Давайте попросим их позволить Виви присоединиться к игре. 20 успешных прыжков принесут нам 30 золотых, за 50 мы получим **Sabotendar Card**, **Samurai Card** — награда за 100 прыжков, и, наконец, 200 прыжков принесут нам довольно сильную карту **Alexander**. После этого стоит заглянуть в магазин и купить еще несколько **Potion** — они пригодятся нам позднее. Мы уходим с дворцовой площади влево и знакомимся с уличным

оборванцем. Похоже, это наш единственный шанс не пропустить сегодняшнее шоу. Придется соглашаться :).

Проследовав за нашим новым приятелем (повелителем, господином) в часовню, мы встречаем там мугла и могли. Мугл — своего рода местный почтальон, он помогает нам доставлять послания и посылки, а также сохранять игру. Могли — это что-то вроде бродячего торговца, встретив его, стоит покупать все что у него есть — другого такого шанса может



просто не представиться. Сохранив игру, мы находим **Tent** в цветах слева от входа и **Potion** справа, а затем поднимаемся на верх колокольни. Пробираясь вслед за оборванцем по крышам, мы можем найти немного золота (три кучки, если быть точным). Закончив, наконец, испытывать нервы Виви прогулками по хлипким досочкам, подвешенным на вполне приличной высоте, мы прячемся



за спинами зрителей и готовимся смотреть шоу.

Представление начинается. Этот бой лишь с очень большой натяжкой можно назвать настоящим — урон, который по-



лучают персонажи на сцене, просто минимален. Избавившись от стражников, мы быстро побеждаем короля и переходим к очередной миниигре. Сражаясь на мечах перед сидящими в партере придворными, мы должны привлечь внимание как можно большего числа зрителей, быстро и точно повторяя предложенные комбинации клавиш. Выбив 100 из 100, мы получаем в награду 1000 золотых. После этого мы вновь возвращаемся к Зидану, который уже находится в покоях королевского дворца...

Продолжение следует...

Автор выражает благодарность
Джонатану Ортизу
за предоставленную информацию.

снTACTIX



ТЕЛ. 258 86 27

ТЕЛ. 928 60 89

ТЕЛ. 928 03 60

П С И О
Р О С Н
О В К Л
Д Р У А
А Е С Й
Ж М С Н
А Е Т
Н В
Н А
О
Г
О



ТОЛЬКО В СЕТЕВОЙ ГАЛЕРЕЕ "МОДЕРН АРТ" ВЫ НАЙДЕТЕ ВСЕ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ.

МОДЕРН АРТ — ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.

MODERNART.RU

MECHWARRIOR IV: VENGEANCE

Russian Death Legion
<http://www.rdl-battletech.ru>

Уровень сложности Elite

Вожделение

Первое, на что необходимо обращать внимание каждому водителю боевого робота: стоящий робот — идеальная мишень. Не стоит оставаться без веских на то причин. Однако при движении робота в него не только сложно попасть, самому пилоту также достаточно непросто навести прицел на цель. К сожалению, в отличие от третьей игры серии MechWarrior, в четвертой части голова пилота практически «намертво» привязана к движениям торса, а значит и ко всем покачиваниям робота. Зачастую возникает ситуация, когда при отпуске кнопки поворота робота прицел немного смещается, и выстрел проходит мимо цели. Так что очень важным моментом является необходимость чувствовать каждое движение робота. Для ведения эффективного боя надо научиться управлять самим роботом и его торсом так, будто вы действительно находитесь в кабине. Напомним, что MW4 разрабатывался в основном под джойстик (а если быть честным, в основном под Майкрософтовский Sidewinder), поэтому раскладка клавиатуры несколько неудобна. Модифицирует раскладку каждый пилот под себя лично, панацея здесь не существует. Практика показала — лучше иметь мышшь с большим количеством кнопок, поскольку практика показывает необычайное удобство назначения стрельбы различными группами оружия на кнопки мыши.

Для начала хотелось бы отметить, что ничто не вечно в этом мире. Так и методический материал по тренировкам может быстро устареть или потребовать коррекции, поэтому мы его коснемся в общих чертах. Настоятельно советуем пройти все миссии учебного цикла перед началом игры, это очень поможет в освоении боевой машины и полезно для дальнейшего ее прохождения. Там вы получите базовые навыки, необходимые для начала и понимания функционирования многих узлов Меха. Для уже умелых игроков это послужит закреплению и доработке уже полученных навыков.

Стоит сказать, что у каждого игрока своя манера ведения боя. Можно научить человека различным приемам, но он все равно найдет свой неповторимый стиль. По манере ведения игры и поведения в ней выделяется несколько «специализаций» бойцов, основные из них это штурмовики и поддержка. Штурмовики пристрастны к агрессивной манере ведения боя. Основным маневром для штурмовиков в бою со времен третьей серии остается быстрое сближение с противником и фланговое барражирование или, что чаще, круговое движение со скоростью и периодическим включением реверса. Такие маневры хорошо зарекомендовали себя как в боях против компьютера, так и в многопользовательской игре. Главное — точность ваших выстрелов, надо стараться попадать противнику в центр торса, ну или в кабину, если, конечно, есть возможность, либо по ногам. В отношении ног ситуация, правда, изменилась, теперь надо уничтожить не одну, а обе ноги робота противника для его взрыва. Конечно, существуют моменты, когда круговое движение неприменимо или просто в нем нет необходимости. Ну сами подумайте, нужно ли пытаться нарезать на Дайши круги вокруг Cougars... В таких вариантах часто используют движение назад при минимальных углах поворота торса. Движение под углами относительно противника, неудобными для его стрельбы по вам, и так далее.

Не стоит забывать о прыжковых двигателях, если модификация вашей боевой машины позволяет их установить. Народная мудрость гласит — лучше резво прыгать, нежели резво умирать. Для отработки этого маневра выберите карту с городом и попрыгайте по крышам — очень развивает чувство расстояния в игре и координацию вождения Меха.

Оружие штурмовика — ракеты ближнего радиуса действия, собранные в пакеты лазеры средней и малой дальности и мощные крупнокалиберные артсистемы, предназначенные и способные быстро добить врага.

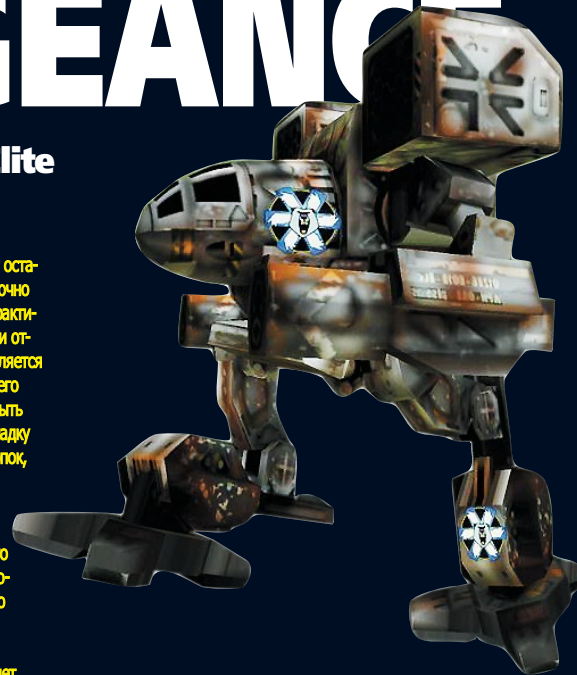
Специалистам по поддержке огнем с дальней дистанции нет никакой необходимости шустро бегать и маневрировать. Их главная задача — поддержка огнем, то есть точно стрелять по целям на расстоянии, принося их штурмовикам подготовленным к убийству, или расчищая пути к атаке основных целей. Часто пилоты поддержки выходят на позицию и потом практически ее не меняют до момента полной зачистки местности.

Оружие специалиста по поддержке огнем — различные ракетные системы дальнего радиуса действия, ПСС, винтовки гауса.

В любом из двух рассмотренных нами случаев — важен баланс вооружения. Отношение нагрева, поражающей способности и количества боезапаса вашего оружия. Выбор и набор вооружения — часто вопрос не только манеры игры или пристрастия игрока, но и целесообразности относительно температуры окружающей среды на сетевой карте (карте миссии), плана и характера местности на ней. На горячей карте — карте с высокой окружающей температурой — не шибко стреляешь из трех ПСС... Можно просто взорваться, стреляя слишком часто из оружия, дающего большой нагрев, или реактор будет после каждого выстрела глохнуть от перегрева. Влияет на выбор вооружения и прогноз относительно противостоящих вам сил противника, их количества и качественного состава.

Первые игры серии MechWarrior разрабатывались в своей основе как одиночные. Вы должны были в одиночку спасти мир. Ваши напарники были лишь достоянием для компенсации численности врагов. В мультиплеере на первый план выходит командная игра. Именно в ней особенно остро встает вопрос о сыгранности игроков в команде, умения понимать напарника и взаимодействовать с ним. Именно здесь проявляются таланты и пристрастия игроков к той или иной манере ведения боя. Особую остроту и цену приобретает умение не только быстро и точно стрелять, но и тактически грамотно мыслить и воплощать замыслы. Бойцы-тактики обычно становятся лидерами игровых команд. Им лучше избирать вторую манеру ведения боя — для того чтобы не терять картины боя и иметь возможность быстро реагировать на изменяющуюся тактическую картину. Особо отметим — что неприемлема пона за персональным счетом, побеждает команда и только команда. Часто несколько игроков играют на одного, у него больше всего фрагов, но не он победитель в игре, победитель — весь коллектив.

Тактические приемы каждая команда нарабатывает путем проб и ошибок, каждая победа достигается тяжелым трудом и усиленными тренировками как всей команды, так и отдельных ее членов. Тактические схемы прорабатываются как под определенную сетевую карту, моду игры, так и под отдельные моменты возникающих в бою ситуаций. Умение совмещать отработанные приемы и импровизацию — немалое мастерство, и зачастую это под стать искусству. Поэтому часто такие тактические схемы ведения боя и конфигурации вооружения боевых машин охраняются командами лучше кобасы на праздничном столе от шустрого соседского гонка. Это утверждение касается и разработок по проведению тренировок, лишь изредка можно найти на отдельных страницах номинал их проведения, примеры таких материалов можно посмотреть на страничке первого взвода подразделения РДЛ — http://www.chat.ru/~rdl_0nalance/Zn_spe201.html



ОПЕРАЦИЯ 1

Миссия 1:

Уничтожить коммуникационный центр

- ① Уничтожить передающие антенны
- ② Уничтожить все силы противника (вторичная)

Используемый робот: Shadow Cat primary
 Силы поддержки: два Cougar primary

Вашими основными противниками в этой миссии будут SRM Carrier'ы и LRM-установки. LRM-установки расположены по периметру базы и накрывают огнем практически всю территорию, поэтому с самого начала миссии вынесите их все. Если вам по пути будут попадаться танки, уничтожайте и их тоже, они не требуют на себя много времени. Покончив с LRM-установками, принимайтесь за лазерные турели и оставшуюся технику. На самом деле много на вашу долю не останется, поскольку ваши напарники действуют исключительно хорошо и старательно зачищают базу.

В какой-то момент вам сообщат, что с базы выехал транспорт, способный предупредить основные силы врага о нападении. Поскольку ваши напарники в большинстве случаев не обращают на этот транспорт никакого внимания, вам стоит отвлечься от своих дел и догнать наглую машину. Двигаться транспорт будет от базы в сторону места вашей высадки, заметить его несложно, поскольку к этому моменту он будет едва ли не единственной красной точкой в этом районе радара.

Закончив разборки со всеми мобильными и стационарными противниками, можете приниматься за главные цели



миссии — передающие антенны. Их всего три штуки, и разрушаются они достаточно легко. Падение всех трех антенн означает окончание миссии.

Миссия 2: Уничтожить передвижные артиллерийские установки

- 1 Уничтожить всех противников в навигационной точке Альфа
 - 2 Уничтожить всех противников в навигационной точке Бета
- Используемый робот: Shadow Cat primary
Силы поддержки: один Cougar primary

Для начала выдвигайтесь к навигационной точке Альфа. По дороге вы заметите конвой, охраняемый роботом Osiris



и несколькими танками Vendetta. Сначала немного оттяните робота от конвоя, чтобы исключить помехи в виде танков, и уничтожьте его совместно с напарником. Osiris — робот небольшой, однако его скоростные качества и огневая мощь могут доставить вам некоторые неприятности. Постарайтесь не подставляться под огонь, пусть лучше основной удар на себя принимает напарник. Покончив с роботом, можете заняться самим конвоем и его танковым эскортом. Можете предоставить право разделаться с танками своему напарнику, а сами остановите путем уничтожения первую артиллерийскую установку и транспорты сопровождения. Как только вблизи навигационной точки Альфа будет чисто, вам дадут задание сделать так же и у навигационной точки Бета. Туда и направьте стопы своего робота.

Конвой рядом с навигационной точкой Бета охраняют несколько SRM Carrier'ов. Как только вы окажетесь рядом с конвоем, в каньоне появится еще один вражеский Osiris. Быстренько прикончите SRM Carrier'ы и займитесь роботом. Вероятно, ваш напарник к этому моменту будет достаточно сильно поврежден, так что не сбрасывайте со счетов тот факт, что вам вполне возможно придется сражаться с Osiris'ом в одиночку.

После уничтожения охраны принимайтесь за конвой. Как только у навигационной точки Бета станет так же тихо, как и у Альфа, миссия закончится.

Кстати, не волнуйтесь насчет возможного уничтожения вашего напарника. Он присутствует в сюжете, так что его спасут.

Миссия 3: Охота за дроппидами

- 1 Уничтожить три Штайнеровских дроппида
 - 2 Уничтожить все APU
- Используемый робот: Shadow Cat модифицированный
Силы поддержки: Hellspawn primary

Вашей основной задачей является недопущение взлета трех дроппидов. Единственный способ их остановить — уничтожить.

Ситуация: три дроппида в навигационных точках Альфа, Бета и Гамма, большое количество охранных турелей, вооруженных лазерами, плюс к этому знанное количество танков и два робота Osiris. Если вы играете на уровнях сложности до Veteran, вы можете попытаться уничтожить не только сами дроппиды, но и некоторое количество защитников. Чтобы это сделать без особо нависающей угрозы проигрыша миссии, пробегитесь по всем навигационным

точкам и уничтожьте все APU у дроппидов. Это задержит процесс подготовки к взлету и даст вам время на разборку с охраной. Однако через определенный промежуток времени дроппиды активируют свое вооружение и станут палить по вам из всех стволов. На низких уровнях сложности их залпы вполне терпимы, а вот на уровне Elite всего один дроппид размочивает вашу боевую единицу в один момент. Все же лучше уничтожить все три дроппида побыстрее и закончить миссию. Здесь от вас не требуют тотальной аннигиляции врагов, потом еще будут миссии на «счет тел».

Быстрое и безболезненное уничтожение дроппидов:

Со старта врубайте полный ход и бегите к навигационной точке Альфа. Как только ваш компьютер возьмет в прицел первый APU, стреляйте по нему из большого лазера. Вам должно хватить времени на два выстрела еще до того, как вы пробегите половину пути. Этого вполне достаточно для уничтожения APU. Компьютер перекинет нацеливание на защитников, но времени на повторный перебор целей нет. К этому моменту вы уже должны наблюдать второй APU и сам дроппид визуально. Стреляйте по второму APU из всех стволов, при этом смещаясь левее дроппида. Ваш путь должен проходить таким образом, чтобы дроппид прикрыл вас от двух заходящих Osiris'ов. Оказавшись за дроппидом, уничтожьте третий APU и принимайтесь за сам дроппид. Много залпов он не потребует. Уничтожив дроппид в точке Альфа, бегите на полной скорости к навигационной точке Бета (лучше при этом еще и прыгать), обегите второй дроппид и встаньте так, чтобы дроппид



был на линии между вами и точкой Альфа. Так вы себя закроете от выстрелов стационарных оборонительных систем и роботов противника. Уничтожьте три APU и сам дроппид в точке Бета. Теперь остался лишь дроппид в точке Гамма. Бегите туда, оглянув гору у точки Гамма слева. Оказавшись рядом с третьим дроппидом, вы должны встать так, чтобы от точки Альфа вас закрывал сам дроппид, а от Бета — гора. Уничтожайте три оставшихся APU и сам дроппид. Все, миссия закончена.

Миссия 4: Оборона базы

- 1 Защитить APU, пока идет подзарядка дроппида
 - 2 Уничтожить всех противников (вторичная)
- Используемый робот: Shadow Cat модифицированный
Силы поддержки: Hellspawn primary, Shadow Cat primary

В этой миссии вам надлежит оборонять дроппид и подключенные к нему APU, пока не пройдет процесс подготовки ко взлету.

С началом миссии бегите налево к горе. Там вскоре появятся 2 LRM Carrier'а и танк Bulldog. Вашей задачей является уничтожение этих боевых единиц техники в самые скатые сроки, поскольку с момента занятия позиций они от-



В ПРОДАЖЕ
С 26-го ОКТЯБРЯ

ВНИМАНИЕ
В ПРОДАЖЕ В ОКТЯБРЕ
2000



ВНИМАНИЕ!
ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ —
самый многообещающий
Российский проект 2000 года

Вся возможная информация
Полное прохождение и путеводитель по ПЗ
FAN CLUB
фотографии, рисунки...

www.gameLand.ru

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный Вселенной ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ

ЧИТАЙТЕ
В
СПЕЦВЫПУСКЕ
«СТРАНЫ ИГР»
«ПРОКЛЯТЫЕ
ЗЕМЛИ»

История разработки игры
Биография
разработчиков Nival
Interactive
Интервью издателей
игры 1C
Полное прохождение
игры
Полное описание героев,
поселений и монстров
Все о магической
системе, оружии
и доспехах
Прохождение всех
квестов
Тактические советы по
многопользовательской
игре
Обзор сайтов, фэн-
страниц и форумов
«Проклятых Земель».

кроют огонь по **APU**. После уничтожения этих противников бегите на полной скорости мимо вашего дропшипа в другую сторону, где на горе к этому моменту уже появится танк **Bulldog**, стреляющий по **APU**. Уничтожив и его тоже, вернитесь к базе, где уже полным ходом идет сражение с участием трех роботов противника при поддержке двух **SRM Carrier**ов и двух танков **Vendetta**. Есть несколько вариантов развития событий к этому моменту времени. В большинстве случаев ваши напарники связывают боем вражеских **Shadow Cat**а и **Hellspawn**а, а «свободный» **Osiris** атакует вас. Разберитесь первым делом с надоедливым **Osiris**ом и танками противника, иначе вы рискуете в самый ответственный момент получить пачку ракет в спину.

Покончив с техникой и мелким роботом, можете помочь напарникам вынести **Hellspawn** и **Shadowcat**. На самом деле вы можете им не помогать и лишь следить за сохранностью **APU**. Миссия закончится либо с полной зарядкой дропшипа, либо с уничтожением всех противников.

ОПЕРАЦИЯ 2

Миссия 1: Разведка местности

- 1 Проверить навигационную точку Альфа
- 2 Проверить навигационную точку Бета
- 3 Проверить навигационную точку Гамма

Используемый робот: **Shadow Cat** модифицированный
Силы поддержки: Кейси Нолан на **Hellspawn** primary

Начиная с этой миссии, на вас и только на вас ложатся все заботы по экипировке и командованию напарниками, так что привыкайте.

В начале миссии вы сразу засечете первый на вашем пути летающий юнит противника — вертолет **Pelegrine**. Дайте напарнику команду двигаться за вами и пройдите некоторое расстояние в сторону навигационной точ-



ки Альфа. Первый вертолет заметит вас и станет атаковать. Уничтожьте его и приготовьтесь к тому, что из-за гор справа появится тройка вертолетов. Покончив с ними тоже, продолжайте ваш путь к точке Альфа, которая патрулируется двумя роботами **Raven** и одним танком **Bulldog**. Первый **Raven** вы встретите еще на подходе к точке, он будет без поддержки, так что не составит никакой особой сложности для вас с напарником. После его уничтожения натравьте напарника на второго **Raven**а, сами уничтожьте **Bulldog** и лишь затем помогите товарищу разобраться с мелочью.

После окончания зачистки точки Альфа начинайте двигаться в сторону навигационной точки Бета, но особо не бегите, поскольку на полпути на горе справа от вас появятся еще три танка **Bulldog**. Расправившись с ними, начинайте собственно зачистку местности вокруг точки Бета. Сюда в патруль силы Штайнера направили **Cougar** и три танка **Bulldog**. Мало того, в точке Бета окажется база с разнообразными полезностями, о чем тут же будет сообщено командованию на дропшипе. Как и в прошлый раз, направьте напарника атаковать **Cougar**, а сами разберитесь с танками и разнесите две лазерных установки рядом со складом. После этого помогите напарнику и направляйтесь к точке Гамма.

Уже по пути туда вам встретятся три танка **Bulldog**, которые станут вашими последними жертвами в этой миссии. Сотрите их в металлическую пыль, дойдите до навигационной точки Гамма и наслаждайтесь сценой посадки вашего дропшипа.

Миссия 2: Захват базы снабжения и ремонта

- 1 Уничтожить защитников базы
 - 2 Уничтожить радарную станцию, прежде чем она запустит подмогу
- Используемый робот: **Shadow Cat** модифицированный
Силы поддержки: Джен МакКуарри на **Hellspawn** primary

Главной задачей в этой миссии является захват базы снабжения со всеми прилегающими к ней роботами и оборудованием. Однако простой кавалерийский наскок может не сработать, у противника в этом районе сосредоточены достаточно большие силы.

В самом начале миссии перейдите на пассивный режим работы радара (**Ctrl-R**), иначе вы не сможете незаметно подобраться к радарной станции и базе. После этого продвигайтесь к точке Альфа, пока не увидите вдалеке саму радарную станцию и охранный комплекс. Включите увеличение и внимательно осмотрите здание радарной станции. Справа от него стоит грузовик с топливом, взрыв которого сильно повредит станцию и даст вам возможность разрушить ее до момента собственного обнаружения. Теперь



врубайте полный ход и бегите к зданию станции, на ходу взрывая грузовик и собственно саму станцию. Добейте охранную башню и направляйте стопы робота к навигационной точке Бета.

При проходе через точку Бета вы заметите два вертолета **Pelegrine**. В пассивном режиме работы вашего радара они могут засечь вас лишь визуально. Бегите дальше к навигационной точке Гамма, стараясь не выпускать вертолеты из вида. В какой-то момент они вас заметят, что должно привести к их немедленной гибели от вашего лучевого оружия. Покончив с вертолетами, двигайтесь к точке Дельта.

Рядом с точкой Дельта остановитесь и хорошенько осмотритесь. Особое внимание обратите на гору чуть левее по ходу движения к точке Эпсилон. На горе расположилась турель **Galliope**, вооруженная ракетными системами и парой лазеров. Такая же турель стоит справа от входа на базу и еще одна на противоположном конце базы. Однако не стоит нестись сломя голову давить эти турели. Дело в том, что на базе есть еще один коммуникационный комплекс, и как только вы атакуете любое сооружение или противника, на базу будут отозваны патрули, и у вас появится дополнительная головная боль. Лучше идите налево (если смотреть из точки Дельта в точку Эпсилон) почти до края карты и по нему пройдите на базу. Вы должны выйти практически прямо к этому коммуникационному комплексу, располагающемуся на небольшом пригорке. Уничтожьте этот комплекс как можно быстрее и лишь затем принимайтесь за защитников базы.



Помимо трех уже упомянутых выше турелей база охраняется шестью вертолетами **Pelegrine**, а также роботами **Cougar** и **Catapult**. После выноса всех вертолетов направьте напарника отвлекать **Cougar**а, а сами разделайтесь с **Catapult**ой. Основным вооружением этого робота являются ракеты дальнего действия, а в качестве оружия ближнего боя он несет на борту несколько лазеров. Постарайтесь держаться к нему поближе, поскольку пачка в сорок ракет, влетающая в вашего робота, не прибавляет радости. Убрав с дороги страшную машину **Catapult**, помогите напарнику с **Cougar**ом, и миссия закончится.

Если же радар базы вас засечет, вы получите сообщение о том, что база отзывает патрули из соседних районов. Будьте готовы к прибытию еще одного **Cougar**а и **Hellspawn**а от ближайшего края карты. В таком варианте для окончания миссии вам потребуется уничтожить и этих противников.

Обратите особое внимание на то, что в этой миссии присутствуют Передвижные ремонтные базы (**MFB**), которые вы можете использовать для быстрого и иной раз столь необходимого ремонта. Одна **MFB** есть в месте вашей высадки и парочка присутствует на базе, которую вы захватываете. Выглядят они как красные здания с раздвижными воротами. Вам надо просто зайти внутрь, и ремонт пройдет автоматически.

Миссия 3: Эскорт техников

- 1 Встретиться с конвоем
- 2 Эскортировать конвой в безопасное место
- 3 Взорвать южный мост

Используемый робот: **Catapult** модифицированный
Силы поддержки: Джен МакКуарри на **Hellspawn** primary

Вашей основной задачей является помощь конвою с техникой и эскортирование этого конвоя к безопасной точке.

Со стартом миссии вы обнаружите на границах радарной



зоны три танка **Condor** с одной стороны от зоны высадки и три **SRM Carrier**а с другой. Для начала пройдите к месту дислокации **SRM Carrier**ов. Когда окажетесь достаточно близко, вы получите сигнал о наличии в районе робота противника. Не волнуйтесь, это «всего лишь» **Raven**. У вас уже был опыт сражения с роботами этого типа, поэтому используйте свои знания и отправьте его и три **SRM Carrier**а в механический ад. Теперь надо разобраться с **Condor**ами. К счастью, у них нет роботизированной поддержки, поэтому спокойно уберите их и начинайте ваше продвижение к точке Альфа, где, предположительно, находится попавший в засаду конвой. Однако не все так просто. Как только вы отойдете от точки, где были **Condor**ы, на радаре появится очень неприятный противник — **Uziel**. Несмотря на относительно небольшие размеры, этот робот несет на себе внушительный арсенал, основу которого составляют два PPC. Выссылайте вперед напарника, чтобы он отвлек на себя внимание **Uziel**а, и лишь после этого сами вступайте в бой.

После уничтожения этой неприятности двигайтесь к точке Альфа, где расположились три танка **Bulldog**, четыре артиллерийских установки и куда на всех парах бежит вражеский **Hellspawn**. Учитывая, что танки и установки находятся за горой, первой вашей целью должен стать **Hellspawn**. Разобравшись с ним, втолпите в землю танки и артустановки, забирайте конвой из точки Альфа и начинайте движение в сторону точки Бета, где находится безопасная зона.

Буквально через пару минут вы засечете на радаре еще одного **Hellspawn**а, а еще через пару десятков секунд — шес-

ть вертолетов Pelegrine. Как только вертолеты окажутся в зоне видимости, бросайте бой с **Hellspawn** и занимайтесь летающими целями, поскольку именно они представляют для конвоя опасность в данный момент. За время разборок в зону боя подтянется еще один вражеский **Hellspawn**, так что вам придется сражаться сразу с двумя противниками. Поверьте, на уровне **Elite** это задача не из легких. Постарайтесь сделать так, чтобы вас в конкретный момент времени атаковал лишь один робот, иначе долго вы не протяните. Покончив с **Hellspawn**ами, догоняйте конвой, который, вероятно, уже атакован двумя **SRM Carrier**ами и **Raven**ом. Помогите **Shadow Caty** Джулса справиться с этими противниками и приготовьтесь к битве под названием «**Uziel**, часть вторая». Этот робот появится, когда конвой будет примерно в километре от навигационной точки Бета. Здесь у вас есть выбор — вы можете уничтожить оставшихся роботов либо отвлечь их внимание до момента достижения конвоем точки Бета. Ну а если быть совсем честным, то можно не уничтожать ни одного робота, начиная с первого **Hellspawn**а, но так на самом деле не многим легче, отвлекать сразу пять роботов занятие не для слабонервных.

Как только конвой достигнет точки Бета, взрывайте мост и переходите к следующей миссии.

Миссия 4: Захват базы.

- 1 Очистить путь до центра управления
- 2 Защитить центр управления, пока тех-

Uzielом. Зона навигационной точки Альфа свободна, пора заняться точкой Бета. Ваш путь туда преградит еще один **Uziel**, который хоть и силен, но не может выстоять против трех роботов Федератов. Ну, вот и настало время охранять техников, которые, собственно, и должны захватить базу. Рядом с базой в точке Бета есть две турели **Galliope**. Вы в принципе можете их уничтожить, однако если вы потерпите некоторое время и будете отвлекать огонь турелей на себя, пока техники входят в центр управления, вы получите отличное подспорье в следующей битве. Дело в том, что через определенное время техники захватят управление турелями и перепрограммируют их на атаку неприятеля. Также обратите внимание на **MFB** рядом с центром управления. Как только появится возможность, отремонтируйте в ней своего робота и роботов напарников. Вам предстоит очень тяжелый бой с превосходящими вас по численности силами противника.

Итак, силы Штайнера несколько разозлились подобным поведением вашей команды и решили разрушить базу вместе с находящимися на ней техниками. Ваша задача проста — не допустить уничтожения центра управления. Первой волной атаки будут три вертолета **Pelegrine**, летящие с северо-запада. Постарайтесь уничтожить их сразу, поскольку через пару десятков секунд пойдет вторая волна атаки, состоящая из четырех **LRM Carrier**ов, двух **Cougar**ов и двух **Argus**ов с юга и еще двух **Cougar**ов с запада. Командуйте напарникам следовать за вами, уничтожайте с



ники работают. Используемый робот: **Catapult** модифицированный. Силы поддержки: Кейси Нолан на **Hellspawn** модифицированном и Джулс Гонзалес на **Hellspawn** модифицированном.

Сразу с началом миссии вы будете атакованы тремя **SRM Carrier**ами, а также находящимися поблизости роботами противника — **Bushwacker** и **Uziel**. Дайте напарникам команду атаковать ближайшую цель, а сами займитесь **SRM Carrier**ами и лазерной турелью. Следом за **SRM Carrier**ами помогите напарникам уничтожить **Bushwacker** и затем разберитесь с

дальней дистанции **LRM Carrier**ы и сразу идите атаковать «западных» **Cougar**ов. Дело в том, что если вы будете находиться на достаточном расстоянии от атакующих с юга роботов, они

не будут приближаться, и это даст вам некоторые преимущества в численности. Убрав двух **Cougar**ов, починайтесь в **MFB** и начинайте разборки с «южной» четверкой роботов. Сразу предупреждаю, это очень и очень сложно, несмотря на небольшой вес роботов противника. Они постоянно норовят зайти вам за спину, что крайне нежелательно. Старайтесь держаться поблизости от **MFB** и чиниться в ней, когда повреждения достигают красной отметки. Миссия закончится с уничтожением последней боевой единицы противника в этом районе.

CM TACTIX



Заказ DVD фильмов по интернету:
<http://www.e-shop.ru>
 e-mail: dvdshop@gameland.ru

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3, по Московской области \$5- \$9
 Представительство в Санкт-Петербурге: eshop@litepro.spb.ru






Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые фильмы, которые вышли в США



\$31.99
The Sixth Sense

THE SIXTH SENSE

Внимание! Супер-предложение:
 только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$24.00  Galaxy Quest	\$29.99  The Thomas Crown Affair	\$26.99  Life is Beautiful	\$29.99  American Pie
\$149.99  The X-Files: Second Season (7 CD)	\$26.99  The Man in the Iron Mask	\$39.99  La Blue Girl III&IV	\$41.99  Venus 5
\$27.99  Люди в черном	\$27.99  Миссия на Марс	\$27.99  Догма	\$25.99  Порнографические связи
\$27.99  Пятый Элемент	\$27.99  Лучший друг	\$21.99  Факультет	\$27.99  Девять яровов
\$27.99  Скотт Литтл	\$27.99  Дневник баскетболиста	\$27.99  Замена	\$27.99  8 мм

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.



Михаил
Разумкин

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Итак, мы вновь вернулись в мир **Sacrifice**, чтобы более подробнее разобраться со всем тем, что наворотили там умельцы из **Shiny Entertainment**. Однако на этот раз придется немного отступить от принятых норм. Приводить полное прохождение игры не имеет смысла, во-первых, из-за достаточно большого числа миссий (50), а во-вторых, из-за схожести тактики по их преодолению. Я не имею виду, что все миссии в игре совершенно одинаковы, вовсе нет, скорее даже наоборот. Просто победа в них полностью зависит от завоевания инициативы, которая в целом сводится к соотношению количества душ и обелисков у вас и у вашего противника. А вот этот процесс во всей игре примерно одинаков и зависит от того, как вы себя повели в начале миссии, от знания возможностей ваших войск и самое главное от правильного и своевременного использования магии. Вот этими сведениями я и постараюсь с вами поделиться в нашей короткой экскурсии.

Первый совет самый простой, но я давал бы его к каждой игре: не пренебрегайте тренировочными миссиями. Они прекрасно скомпонованы и позволяют вам получить начальный минимум по управлению игрой.

Управление

Управляете вы своим героем вполне стандартно: курсорные клавиши направляют вас, а мышь служит для обзора. Жаль только, что прыгать ваш маг не умеет. Теперь перейдем к «горячим» клавишам. **Sacrifice** настолько быстрая игра, что без использования последних вам точно не обойтись. Мы, конечно не будем приводить все, а остановимся только на наиболее необходимых. Кроме того, вы можете создать собственную раскладку «горячей» клавиатуры прямо во время игры. Наведите курсор на иконку нужного заклятья, зажмите «Ctrl»+«Shift» и нажимайте удобную клавишу.

- «E» — включает заклятье **Convert**.
- «H» — включает заклятье **Heal**.
- «S» — включает заклятье **Speed Up**.
- «M» — вызывает **Manahoar**.
- «T» — включает заклятье **Teleport**.
- «P» — включает заклятье постройки **Manalith**.
- «TAB» — переключает таблицы заклятий.
- «F10»+«F11» — пауза.
- «F10»+«цифра» — стандартная процедура назначения отряда.
- «F5» — быстрое сохранение игры.
- «F6» — быстрая загрузка сохраненной игры.
- «F12» — вывод таблицы работы графического движка (кад/сек, число полигонов и т.д.).
- «+» «-» — приближают или удаляют перспективу.

Чтобы еще больше насладиться красотами **Sacrifice**, зажмите «E» и левую кнопку мыши, теперь, двигая самой мышью, оглядитесь. Таким же образом можно изменять масштаб на мини-карте. Владельцы мыши с роликом вместо «E» и левой кнопки могут зажимать ее среднюю кнопку (т.е. ролик).

Manahoar и Мана

У каждого из пяти богов свой набор существ и своя магия. Однако есть и совершенно общее для всех существ — **Manahoar**, и о нем нужно поговорить особо. Эти дешевые существа служат только для одной цели — транспортировать магическую энергию от **Manalith** к вам или другим магическим существам. Для нормальной игры вам потребуется два **Manahoar**, оптимальный же набор — три штуки. Чтобы эти создания не путались у вас под ногами, постройте их группу в **phalanx formation** («E»+«J») и прикажите охранять вас. Если у вас мало маны и есть свободная душонка — вызовите еще одного **Manahoar**, и дела пойдут лучше. Источниками маны в игре служат магические фонтаны, причем любой маг в игре может использовать их. Но как только вы возведете над фонтаном свой **Manalith**, он будет обеспечивать магическим ресурсом только вас.

Бой

Поскольку бои в **Sacrifice** чрезвычайно быстры, залог успеха — хорошая подготовка. Во-первых, распределите всех существ по отрядам — это единственный приемлемый способ управлять войсками. Во-вторых, постарайтесь правильно распределить свои силы. Все существа в игре можно поделить на три крупные группы: «пехота», «стрелки» и «авиация». Они, как правило, действуют по принципу «камень, ножницы, бумага», т.е. пехота бьет стрелков, лучники уничтожают авиацию, а она в свою очередь — пехоту. Это стоит учитывать перед боем и иметь по крайней мере два типа существ в своем отряде. В-третьих, после удачного боя не следует сломя голову преследовать противника. Соберите души, пополните войска, исследуйте местность и лишь тогда наступайте. И еще несколько полезных вещей. Группу из одинаковых существ можно выделить двойным кликом по одному из них. Так называемый «**Selection List**» в левой части экрана поможет вам следить за здоровьем и магической энергией своих войск. Там же можно и «кастовать» простейшие заклятья (типа **Heal** и **Speed Up**) на ваши войска, что значительно упрощает эту важную процедуру. Чаще пользуйтесь режимом паузы. Это не только даст вам возможность перевести дух и разобраться с ситуацией, но и не спеша отдать войскам нужные прика-

зы, подлечить или пополнить их поредевшие ряды. Зажатая «E» позволит вам отдавать цепочку последовательных приказов. Для некоторых существ существует возможность так называемых **combo spell**. Это значит, что применяемые заклятья могут дополнительно изменять их характеристики. Например, **Healing Aura**, направленная на толпу **Trolls** немного увеличит их выносливость в бою. Да, почти все существа в **Sacrifice** имеют некие спецспособности (смотри описание), использование которых имеет большое значение во время боя.

Души

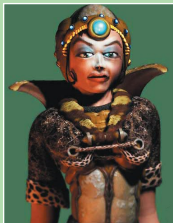
Важнейший из ресурсов в игре. Старайтесь никогда не отдавать души ваших существ врагу (один выстрел простейшего атакующего заклятья по **Sac Doctor** — и ваша душа свободна). Используйте «ускорение» на себе, чтобы быстро собрать собственные души во время боя. При первой же возможности «кастуйте» **Convert**, чтобы забрать вражескую душу и добавьте скорости (**Speed Up**) собственному «докторишке». Помните, чем больше душ вы заберете у противника, тем меньше у него будет войск, я уж не говорю о пополнении ваших отрядов. Иногда при получении сильных повреждений тело существа может быть уничтожено, а освободившаяся таким образом душа будет доступна для сбора любым магом. На больших уровнях или при использовании пространственных врат вам придется иногда строить Святилища или **Shrine**. Эти сооружения возводятся, как и **Manalith**, на магических источниках и служат для совершения жертвоприношений, когда алтарь находится далеко или недоступен. Вы, наверное, уже встречали деревенских местных аборигенов (**peasants, zombies, farmers** и т.д.) — это еще один и притом самый безопасный источник душ. Старайтесь как можно быстрее прибрать их к рукам, приказав войскам атаковать («E»+«J») несчастных, если конечно у вас не было обратного задания «свыше».

Алтарь

Средоточение вашей силы и конечная цель многих миссий. Чтобы победить, мало просто уничтожить вражеского мага (он вновь воскреснет), нужно принести в жертву собственное существо. Для этой цели служит специальное заклятье **Desecrate**, которое «кастует» на выбранную жертву вблизи вражеского алтаря. Соответственно, если ту же процедуру проделает враг с вашим алтарем — навсегда исчезните вы. Если ритуал жертвоприношения на вашем алтаре уже начался, не стоит отчаиваться. Телепортируйтесь туда (целью для заклятья **Teleport** могут служить только ваши построй-

ки, причем для наводки можно использовать и мини-карту) и просто выстрелите простейшим атакующим заклятьем по любому из **Sac Doctor**. Вообще защита в **Sacrifice** дело довольно сложное. Здесь нельзя создать неприступную базу, где можно переждать любые нападки противника. Но некоторые возможности по защите все же есть. Это заклятье **Guardian** («Г»). Оно «кастует» на нужное существо, находящееся вблизи **Manalith**, и связывает их навеки. Теперь ваш воин будет отражать все нападения на охраняемую постройку, а та в свою очередь значительно увеличит его силу. Не стоит охранять таким образом все **Manalith**, т.к. «охранники» теряют мобильность. Но одну две ключевые позиции защитить можно, особенно это касается ближайшего к вашему алтарю источника.

Persephone, богиня жизни и справедливости



Persephone управляет землями Elysium, это мир холмов, пышных лесов и плодородных равнин. Она любит своих последователей, как собственных детей, но и жестоко карает отступников. Эта милосердная богиня желает только мира для своей земли, но легко развязывает войну для его достижения.

Бестиарий

Отличительной особенностью войск Persephone является вовсе не миролюбивость или красота. Эта мощная армия может исцелять сама себя без всяких усилий с вашей стороны.



Druid (1 душа): простейший пеший воин, который повергает противников только при помощи своих кулаков. Обладает возможностью создавать вокруг себя защитное поле.

Ranger (1 душа): простейший лучник. Эти охотники и следопыты без труда очищают небо от вражеских крылатых существ. Обладают возможностью обнаруживать врага даже на больших расстояниях и в сокрытом виде.



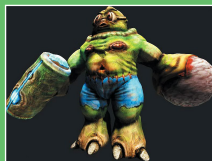
Shrike (1 душа): простейшее крылатое существо. В мирное время этот ужас ублажал жителей Elysium своими



Scarab (2 души): несмотря на свой ужасный вид - это вполне безобидные существа. Их единственной задачей является лечить ваши войска. Всегда имейте пару-тройку Scarab позади атакующего отряда.



Gnome (2 души): еще один стрелок. Эти странные создания с орудием на плече можно отнести к подклассу снайперов. Они вооружены некой разновидностью railgun'a, что позволяет им мгновенно поражать противника с больших расстояний. Превосходны для обстрела наступающей армии на дальних подступах и уничтожения существ, связанных с **Manalith** заклятьем.



Gremlin (3 души): первые существа, созданные Persephone в Elysium, они не обладают особыми боевыми качествами. Зато эти крылатые создания могут набра-

песнями. В бою же их луженые глотки издают звуки, способные убивать. Как и друиды могут генерировать силовое поле.

маны (своим **Manahoar**, **Manalith** или **Altar**), там вы воскреснете значительно быстрее. Преследуя вражеского мага сперва следует уменьшить (а лучше сократить до 0) количество его **Manahoar**. Тогда он не скоро воскреснет после уничтожения, и у вас будет время на беспрепятственный сбор душ.

Пожалуй, это все, остальное придет с опытом. Но чтобы он появился быстрее, мы предлагаем полное описание существ и заклятий, которые даруют пять божеств **Sacrifice**. В остальном же — следите за поведением вражеского мага, он может многому вас научить.

сывать на противника паутину, подтягивая его затем к себе для удара. Прекрасная возможность ненадолго вывести из боя вражеского мага.

Mutant (3 души): могучие существа, когда-то созданные Charnel'om, но перешедшие под протекцию Persephone. Они вырывают из своих тел куски и кидают их в противника. При попадании образуется ядовитое облако, которое поражает всех близстоящих существ. Одно такое существо в паре с троллем, защищая **Manalith**, уничтожило целую армию противника.



Ent (4 души): правда знакомое имя. Но если оно и имеет отношение к ходячей растительности из «Властелина колец», то это просто оживший пен. Могучее медлительное существо, обладающее спецспособностью защищать с помощью



силовых полей все ваши войска, находящиеся вблизи.

Dragon (5 душ): самое могучее существо из подданных богини жизни. Эти летающие исполины предпочитают рукопашный бой, однако периодически могут испускать некое зеленоватое (видимо ядовитое) облако и «кастовать» **Grasping vines**.



Магия



Магия, дарованная вам Persephone в основном направлена на защиту и лечение. Но и те немногие боевые заклятья, которые вам придется использовать, относятся к самым смертоносным.

1 **Speed up**: Это типовое заклятье имеется в арсенале у каждого из пяти божеств, поэтому я больше не буду повторять его описание. **Speed up** позволяет на некоторое время значительно увеличить скорость любого существа. Очень полезно в бою для вашей армии и для вас при перемещении по местности. В последнем случае удобно использовать «горячую» клавишу, наведя курсор на мага. Бегите куда хотите, курсор останется в «наведенном» состоянии.

2 **Wrath**: первое и почти единственное боевое заклятье, дарованное вам

Persephone. Образует энергетический шар, который взрывается с силовой волной, разбрасывающей врагов. Низших существ убивает наповал.

3 **Heal**: еще одно типовое заклинание. Позволяет восстановить здоровье у вас или ваших существ.

4 **Ethereal form**: четвертое заклятье в списке — это вариант магического щита у каждого из богов. Оно не требует наведения и на период действия защищает вас от всех негативных воздействий.

5 **Grasping vines**: заклятье-ловушка, вытягивающее из земли виноградные побеги, которые опутывают врага, на некоторое время лишая его подвижности и немного раня шипами.

6 **Rainbow**: более продвинутый вариант оздоровительного волшебства. Вызывает радугу, которая, «прыгая» от одного вашего существа к другому, восстанавливает их силы.

7 **Rain of frogs**: еще одно боевое заклятье, которое вызывает дождь из лягушек. Эти маленькие амфибии падают с небес и начинают преследовать любое, оказавшееся поблизости существо, включая вас. Особенно хорошо для применения из засады на большую группу неподвижного противника (например, у **Manalith**).

8 **Healing aura**: самый могучее из лечащих заклятий, оно исцеляет не только выбранное существо, но всех кто находится по близости (и друзей и врагов).

9 **Vine wall**: более сильный вариант **Grasping vines**. На этот раз из земли поднимается гигантский виноградник, способный остановить целую армию.

10 **Charm**: одно из лучших заклинаний из арсенала Persephone, оно позволяет переманить вражеское существо на вашу сторону без всякого жертвоприношения. При правильном использовании может легко изменить исход битвы в вашу пользу. Хорошо сочетать с **Grasping vines**.

11 **Meanstalks**: самое страшное заклятье, поднимающее из земли огромные растительные побеги, которые уже не опутывают, а нанизывают на себя все живое, оказавшееся вблизи. Применение схоже с **Rain of frogs**.

Stratos, бог воздуха и небес

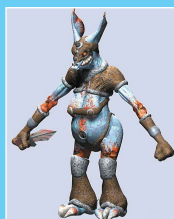


бую силу, предпочитаю более изящные способы борьбы.

Stratos властвует на заснеженных вершинах горной страны Emyrua. Он скромно полагает, что ему нет равных в мире Sacrifice, и, соответственно, утверждает, что когда-то был хозяином всего сущего. Последователи Stratos'a, как и их господин, в бою не полагаются на одну гру-

Бестиарий

Войска Stratos'a не самые могучие в игре, зато многие из них обладают довольно хитрыми спецспособностями. Кроме того, подопечные «воздушного шарика» самые быстрые в мире Sacrifice.



Frostwolf (1 душа): эти быстрые существа были изначально жителями царства Persephone, но Stratos принял их в свое лоно и наделил разумом. Теперь эти дикарки превосходно обращаются с ножами, а их спецспособность позволяет им ускориться.

Sylph (1 душа): эти милые лучницы обладают уникальной способностью становиться невидимыми для врага. И хотя это возможно лишь, когда они неподвижны, зато в таком состоянии Сильфиды они не могут быть целью для магических атак противника.



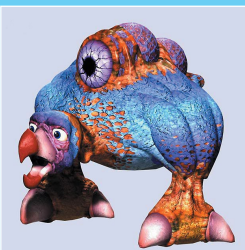
шения настолько сильны, что на телах врага появляются настоящие раны.

Braniac (1 душа): в общем-то, это просто мозг с крыльями, brainiacs использует психическую энергию, чтобы вторгаться в сознания врагов. И его вну-



вают врагов в воздух, ослабляя тем самым волну атаки.

Squall (2 души): существа-снайперы Stratos'a когда-то были крылатыми, но для ведения боевых действий были лишены возможности полета и обзавелись пушкой-турбиной. Во всем остальном это полный аналог Gnome.



извергать разряды во все стороны и становится сильнее.

Storm giant (2 души): эти исполины населяли мир Sacrifice еще до появления там богов. Они будут оставаться вашими основными бойцами на протяжении почти всей игры. Их спецспособность вызывает удар молнии, после чего Storm giant немного теряет в здоровье, зато начинает сам

Seraphim (3 души): потомки gremlin'ов Persephone, серафимы и в бою ведут себя аналогично, правда, их паутина стала энергетической.



Vortick (2 души): очень напоминают Scarab Persephone и тоже являются юнитами поддержки. Однако они не летят, а мощными воздушными струями подбрасы-

Flurry (3 души): это даже не одно, а два существа, работающие в паре, хотя по сути это живая катапульта.



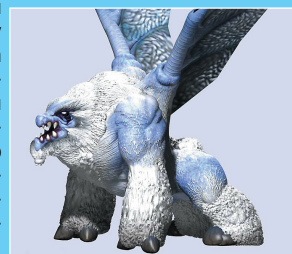
Flurry швыряют на большое расстояние ледяные куски, которые после падения взрываются, порождая мощную взрывную волну, раскидывающую врага. Более удобного существа для осады придумать сложно, оборона противника долго не продержится.



Yeti (4 души): так представляют снежного человека в Shiny, а если серьезно, то это полноценная замена более слабого Storm giant. Yeti очень медлительны, зато чрезвычайно сильны, при ударе своих крюкообразных лап «кастуют» Freeze, обездвиживая противника.

Silverback (5 душ): это крылатое существо кроме как

полярным грифоном назвать трудно. Как и дракон у Persephone, он венчает линейку существ Stratos'a и является самым могучим воином из доступных вам. Его ледяное дыхание также способно замораживать врагов.



Магия



Хотя Stratos и заявляет о своем повсеместном превосходстве, его магия не очень разнообразна и сочетает заклятья воздуха, льда и молнии. В отличие от своей союзницы Persephone, магия «воздушного» бога в основном атакующая. Однако найдется в его арсенале и парочка защитных заклинаний.

● **Speed up**: как у всех (см. Persephone).

● **Lightning**: простейшее боевое заклятье в варианте Stratos'a. Собственно, это разряд молнии, однако при выстреле старайтесь, чтобы на ее пути не было ваших войск, ну кроме Storm giant.

● **Heal**: как у всех (см. Persephone).

● **Air Shield**: защитное заклинание, «кастемое» только на вашего мага. Как и в варианте с Ethereal form, оно полностью блокирует все вражеские атаки и даже отталкивает врагов прочь.

● **Freeze**: заклятье-ловушка, которое превращает вражеское существо в глыбу льда. Однако при атаке моментально уничтожается. Прекрасная магия, чтобы остановить особо напористых противников или отделить ManaHoar от вражеского мага.

● **Chain Lightning**: более мощная версия Lightning, после первого попадания она продолжает свой бег, по цепочке переходя от существа к существу. Она не щадит ни своих, ни чужих, поэтому ее

следует применять осторожно. Зато она неплохо работает со Storm giants, помогая им расправиться с противниками и наливая их силой.

● **Soul Wind**: одно из самых полезных и дешевых заклятий, позволяющих совершенно беспрепятственно собирать собственные души с поля боя, находясь от него на безопасном расстоянии.

● **Frozen Ground**: а это уже продвинутый вариант Freeze, но рассчитанный на целую группу существ. Используйте его, чтобы выиграть для себя немного времени перед атакой врага.

● **Fence**: очень мощное защитно-атакующее заклинание, оно образует до-

вольно протяженную сеть сфер, атакующих любое приблизившееся существо электрическими разрядами. Возведите ее на пути атакующего отряда противника, и он вряд ли до вас доберется.

● **Cloud kill**: еще одно страшное заклинание, призывающее грозовую тучу, уничтожающую все живое под собой. Успешно применяется как осадное волшебство.

● **Tornado**: не сказал бы, что это хорошее заклинание. Мощное — да, зрелищное — да, но вот добиться от смерча нужного результата очень сложно — он так и норовит направиться в вашу сторону.

Руго, бог огня и разрушения



Руго управляет землями Pyroborea, его владения покрыты пеплом, это безжизненные пустыни, выжженные навсегда. Не каждый маг по доброй воле займет его сторону и станет потакать прогрессу с точки зрения бога огня: жечь все.

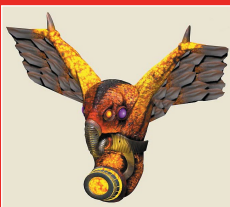
Бестиарий

Войска Руго самые мощные в мире Sacrifice. Их способность одновременно наносить физические повреждения и жечь огнем давно вызвала зависть у других богов.



Cog (1 душа): простейший пехотинец, он один из немногих, кто не жжет противника при атаке. Когда же Cog погибает, его тело взрывается, нанося повреждения всему живому, что было вблизи.

Flame minion (1 душа): давным-давно бог земли James подарил Руго множество earthflings в качестве оплаты за услуги. Последний же трансформировал их в новые существа, дав им возможность бросать огненные шары и спецспособность к мгновенному перемещению на небольшие расстояния.



Spitfire (1 душа): этих крылатых существ нужно использовать только большими стаями. Тогда они извергают на противника целый поток пламени, который может поджарить не одно существо. Кроме того, в

стае им труднее нанести повреждения.



Tidkfero (2 души): результат неудавшегося эксперимента Руго, эти восьмилпые существа могут извергать тепловой луч, который не наносит особого

вреда, зато значительно иссушает запасы маны врага. Таким образом наиболее эффективно их использовать против «магических» существ (т.е. различного рода стрелков).

Firefist (2 души): название этого существа говорит само за себя. «Огненный кулак» может наносить как физические повреждения, так и ожоги. Эти способности делают его непревзойденным бойцом.



Pyromaniac (2 души): это просто гномы, сбежавшие от Persephone к богу огня. Они вновь могут точно и далеко стрелять, мгновенно лишая жертву изрядной толики здоровья.

Pyrodactyl (3 души): возможно, это одно из опаснейших существ из арсенала Руго. Эти летающие монстры обладают способностью обливаться врагов нефтью, что делает последних не только более «горючими», но и полностью дезориентированными. Облитые нефтью враги забывают об отданных им приказах и стоят неподвижно в ожидании новых.



Bombard (3 души): полный аналог Flurry Stratos'a, толь-



ко ледяные бомбы заменены на огненные. Прекрасные дальнбойные мортиры.



Warmonger (4 души): а это воистину смертоносный монстр, вооруженный неким подобием магического автомата. Их одинаково удобно использовать и при нападении, и при обороне. Защищаемые ими Manalith будут практически неприступны. Как и Flame minion, имеют возможность «огненного» перемещения.

Phoenix (5 душ): конечно, никакого отношения к мифической птице это многокрылое чудовище не имеет. Phoenix является самым могучим существом, предлагаемым вам Руго, которое поражает врагов мощным магическим лучом.



Магия



Горячий Руго не смог придумать какое-нибудь красивое и умное словцо, чтобы «обозвать» свой магический стиль. Но одно точно, все как атакующие, так и защитные заклятья основаны на огне. Поэтому считается, что у него самая динамичная и, я бы добавил, мощная магия.

1 **Speed up**: как у всех (см. Persephone).

2 **Fireball**: простейшее атакующее заклинание, вряд ли здесь нужно что-либо объяснять.

3 **Heal**: как у всех (см. Persephone).

4 **Fire form**: огненный вариант защитного заклинания для вашего мага. Нас-

колько я смог убедиться, оно не является абсолютным щитом от всех нападений, зато с его помощью можно ворваться в гущу сражения и поджарить нескольких врагов.

5 **Ring of fire**: это заклятье окружает врага огненным кольцом, которое постепенно уменьшает здоровье, силу и скорость последнего. Только самые могучие существа могут пережить испытание «огненным кольцом».

6 **Dragonfire**: усиленный вариант Fireball, это волшебство вызывает к жизни огненного дракончика, который атакует нескольких врагов, после чего взрывается.

7 **Explosion**: заклятье для начинающего террориста. И не надо никакого динамита. Хорошо применять на существах-охотниках.

8 **Fire wall**: стена огня может быть использована, чтобы поймать врага в ловушку, а потом добить. А можно и, наоборот, отгородиться от наступающего противника и выиграть время для перегруппировки сил. Очень полезное заклинание.

9 **Rain of fire**: любимое развлечение богов прошлого, настоящего и, возможно, будущего, огненный дождь сметет с лица земли любую оборону врага. Хотя можно использовать его

и на наступающей армии, сдерживаемой парой ваших смертников.

10 **Blind rage**: это заклятье нужно применять на большие вражеские отряды (ну, минимум на двух стоящих рядом существ), т.к. попавшие под его влияние существа с ненавистью набросаются друг на друга.

11 **Volcano**: могучее и очень впечатляющее по виду заклинание, пробуждающее к жизни вулкан, который без труда уничтожает все живое в окру-

James, просто бог земли



Не правда ли, выглядит знакомо? James практически полная копия первого игрового персонажа Shiny Earthworm Jim. Это простой бог, так сказать, без вредных привычек и замашек, и он вполне доволен своим существованием, заправляя страной скал, камней и грязи - Glebe. Он не хочет превосходства над другими и уж явно не рад, что его втянули в настоящую войну.

занностями на низших уровнях игры вполне справляются.

Basilisk (2 души):

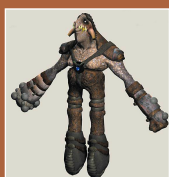
василиск, он и в Африке василиск. Одного только взгляда этих милых существ хватает, чтобы враг окаменел (после атаки каменные оковы спадают).

Однако есть и вторая сторона медали: защита существ, испытавших на себе атаку василиска, немного увеличивается.



Бестиарий

Это по-настоящему могучие существа, как скалистая порода, что их породила. Но за силу надо платить, поэтому войска James еще и самые медлительные.



Trogg (1 душа): простейшие пешие бойцы, они, однако, обладают способностью становиться абсолютно неуязвимыми для магической атаки.

Earthfling (1 душа): этот стрелок сделан из земли и грязи. Из чего

сделан, тем во врагов и кидается. Не ахти какой воин, зато Earthfling может превращаться в неуязвимый валун и в таком состоянии восстановить здоровье.



Gargoyle (1 душа): эти каменные создания не самые лучшие летуны, однако со своими обя-



Boulderdash (2 души):

снайпер-стрелок в варианте James. Эти существа могут метать во врага камни с поразительной скоростью. Причем после броска камень разделяется на три, что дает возможность поразить сразу три цели.



Ikarus (3 души): феникс был, теперь дошла очередь и до Икара. Единственной полезной особенностью этих непонятно как летающих существ является способность при помощи клея обездвиживать врагов.

Taurock (2 души):

никто точно не уверен, то ли это бык, который скрылся под каменной шкурой, то ли это камни решили быть похожими на быка. Но, так или иначе, этот

неистовый не раз поможет вам отбить атаку врага, т.к. лучше его в ближнем бою не придумать. Кроме того, чем больше он получает повреждений, тем сильнее становится его защита.



Fummox (3 души): еще одна живая катапульта, и, соответственно, теперь ее боезарядами являются огромные камни. В месте падения снарядов создается маленькое землетрясение, что повергает наземь стоящих вблизи врагов. Прекрасный вариант прервать чтение какого-нибудь вражеского заклинания.



Jabberoky (4 души): этот могучий субъект очень напоминает гибрид слона и Ent'a. Отличительной особенностью является умение вызывать землетрясения (quake).

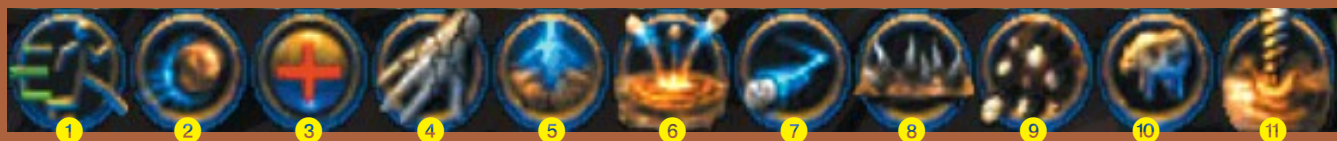


Rhinok (5 душ): самый мощный монстр из имеющихся у James, атакует, как правило, заклинанием

Wall of spikes, поднимающим из земли частокол острых кристаллов. Но имеет еще и спецспособность «каستنуть» Halo of earth.



Магия



В отличие от Руго, James именует свой магический стиль ученым словом «геомансу», хотя на самом деле это просто магия земли. Как у его вечного противника Руго основой магии стал огонь, основой как защитных, так и боевых заклятий James'a являются камни.

1 **Speed up:** как у всех (см. Persephone).

2 **Rock:** первое боевое заклятье, позволяющее швырнуть булыжник во врага.

3 **Heal:** как у всех (см. Persephone).

4 **Skin of stone:** «каменная кожа» является абсолютным щитом от всех

внешних нападков.

5 **Soul mole:** каменный способ добыть душу собственного существа из боя. Валун вылезает из земли, забирает душу и направляется к вам, расталкивая всех врагов, что попадутся на его пути.

6 **Erupt:** старое доброе землетрясение. В месте приложения заклятья земля вспучивается, а затем опухоль лопається, порождая «земляные» волны и небольшой град камней. Ненадолго может остановить атаку противника.

7 **Halo of earth:** очень хорошее заклинание. Оно образует несколько камней, которые будут кружиться у

вас над головой. Но как только появится противник, эти камни ринутся к цели.

8 **Wall of spikes:** «стену шипов» удобно применять как для атаки, так и для обороны. Мощь заклинания поднимает из земли огромные сталагмиты, которые ранят и замедляют любого заступившего на их «территорию».

9 **Bombardment:** одно из мощнейших заклинаний James'a, оно подбрасывает высоко в небо множество валунов, которые затем сыплются на головы своих и врагов, покрывая достаточно обширную область. Сила падения столь велика, что образуются настоящие воронки.

10 **Bovine intervention:** фирменный трюк Shiny, еще раз подтверждающий сходство James'a и червя Джима. Это заклинание запускает в воздух корову, которая затем падает с небес на голову противника и взрывается брызгами смертельного фарша. Заклинание требует значительного времени, поэтому применять его надо на заведомо неподвижных противниках.

11 **Bore:** это страшное заклятье просто обрушивает часть острова в бездну. Одно удачное применение (на пути большой армии) может сразу решить исход битвы в вашу пользу.

Charnel, бог сражений и смерти



Sacrifice, с которой мне не понравилось играть ни за, ни против.

Charnel, воспевая боль и страдания, главенствует над серой страной Stigia. Его земли больше похожи на кладбища, а все подданные - зомби. Если вам по душе некроманты, демоны и прочая нечисть, то вам по пути с Charnel. Однако его сторона оказалась единственной в

Бестиарий

Как вы понимаете, здесь вам придется столкнуться с различными вариантами нежити, демонами и прочей нечестью, хотя согласусь, что представители других божеств выглядят не многим симпатичнее. Главной особенностью отрядов Charnel'a является способность восстанавливать часть жизненной энергии во время боя с противником.

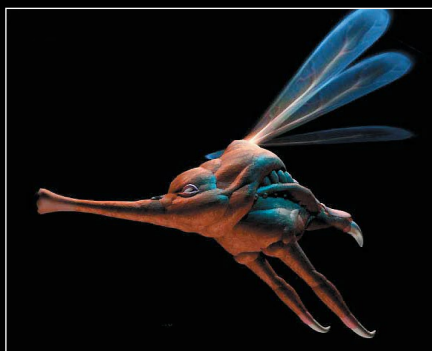


Scythe (1 душа): Эти парящие над землей пеньки с винтовой пилой на макушке, наверное, первые противники, с которыми вам придется столкнуться в игре. При каждом касании противника восстанавливают часть своей энергии.

Fallen (1 душа): Эти низшие стрелки Charnel'a являются на самом деле «поднятыми» телами умерших созданий бога земли James'a. Единственным их оружием являются рои насекомых, что вытесняют вокруг них. Кроме стандартной способности восстанавливать здоровье во время боя, они могут еще и прикинуться мертвыми, значительно ускорив этим «выздоровление».



Locust (1 душа): перед вами летающий вампир. Locust'ы высасывают жизненную энергию и ману у других существ и, соответственно, восстанавливаются во время боя значительно быстрее.



Necyl (2 души): бочонок с ядовитыми газами и испарениями. Necyl может отравить всех существ (включая союзных), находящихся поблизости. Отравление не только уменьшает здоровье существа, но и препятствует нормальному процессу лечения.



Blight (2 души): летающий мешок с тысячами мелких паразитов blightmites. Будучи сброшенными на врага, эти твари замедляют движения и снижают его силы.

Deadeye (2 души): еще один вариант гномов-снайперов Persephone. Эти создания тоже предпочитают стрельбу с дальнего расстояния, но стреляют они отравленными стрелами, которые замедляют существ и прекращают регенерацию маны. Последнее качество является особенно полезным для использования.



Netherfiend (2 души): единственный достойный рукопашный боец из всей демонической братии Charnel'a. Используя спецспособность (Devor), может поглощать голубые души, увеличивая тем самым свою силу и защиту. Поль-

зуются этой демонической братии Charnel'a. Используя спецспособность (Devor), может поглощать голубые души, увеличивая тем самым свою силу и защиту. Поль-



зуйтесь этим осторожно, ведь запас душ ограничен.

Abomination (3 души): подобно мутантам Persephone, эти твари используют свои внутренние для поражения врага на дальнем расстоянии. После падения куски их тел взрываются, причиняя вред сразу нескольким врагам.

Styx (4 души): эти высокие магические существа



атакуют врага черными молниями негативных эмоций томящихся внутри них душ. Кроме своей и без того мощной атаки, могут использовать спецспособность взрывать голубые души (Rend Soul), уничтожая тем самым всех находящихся вблизи врагов.



Hell mouth (5 душ): лучший из даров Charnel'a, крылатый демон, атакующий врагов своим зловонным дыханием на расстоянии. Как и netherfiend, может использовать Devor на голубой душе, чтобы увеличить свою силу. Их же можно ставить на защиту Manalith при помощи Guardian.



Магия



Настала пора познакомиться с самими черными заклятиями в Sacrifice. Магия Charnel'a в большинстве своем не убивает сразу, она травит, калечит, мучает и лишь затем уничтожает.

1 Speed up: как у всех (см. Persephone).

2 Insect swarm: первое боевое заклятье. Как мумия из одноименного фильма, вы натравливаете на своих врагов рои мух. Все повреждения, нанесенные роем противнику, обернутся восстановлением здоровья для вас.

3 Heal: как у всех (см. Persephone).

4 Protective swarm: аналог боевого заклятья, но на этот раз рой будет защищать вас. Как и в случае с огнем, эта защита оказалась не абсолютной.

5 Slime: заклинание-ловушка выливает на противника ведро слизи, что значительно замедляет его движения и снижает силу атак.

6 Animate dead: одно из самых лучших заклинаний в библиотеке Charnel'a, оно позволяет воскрешать своих поверженных бойцов и практически мгновенно восстанавливается. Враг просто не сможет вас уничтожить.

7 Demonic rift: еще одно боевое заклинание, вызывающее сонм проклятых душ из преисподней, которые будут преследовать ваших врагов.

8 Wailing wall: поднимает призрачную стену, которая высасывает жизненную силу у вражеских существ, которые стараются преодолеть ее. Кроме того, она защитит вас от стрелков противника.

9 Plague: это заклинание вызывает чумную тучу, которая прольется на врагов отравленным дождем и болезнями.

10 Intestinal vaporization: по всей видимости, это одно из любимых заклятий Charnel'a. Жертва вначале раздувается, а затем лопаются в лучших традициях Mortal Kombat.

11 Death: вот она, квинтэссенция магии Charnel'a - смерть собственной персоной. Единогласно движения ее косообразных рук хватает, чтобы существо упало замертво. И, конечно, черная старуха не разбирает, где свои, где чужие - для нее все едино.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Максим Заяц

Окончание. Начало смотри в номере 23 (80) за декабрь 2000 года.

Пора отправлять на поиски логова Безносого Пита — однако перед этим нам предстоит найти еще один предмет: часы. Мы возвращаемся на набережную и начинаем добросовестно отвлекать от игры двух шахматистов, особое внимание поначалу уделяя толстяку, сидящему слева. Узнав от него про эпизод с «Бритни», мы переключаем свое внимание на тощего пирата справа... и в результате по независимым от нас причинам игра прерывается. Пираты увлеченно ссорятся и швыряют в воду фигуры, а мы — мы скромно берем со стола никому теперь уже не нужные шахматные часы и выходим из города.



Ни для кого не секрет, что Безносы Пит живет на болоте в **Mystes O' Tyme**... вот только как его там найти? Неподалеку от берега стоит плот — установив на него часы, мы видим их циферблат в правом нижнем углу экрана. Циферблат, время... время! Ведь на личной карточке Безносого Пита было своего рода расписание: время и направление! К примеру, 12-20 W — это означает, что когда часы показывают 12-20, мы должны двигаться на запад. Или вот 1-30 S — ровно в час тридцать мы должны повернуть на юг. В каждой новой игре эти указания будут разными, но в итоге мы все равно должны доплыть до мрачной решетки с воротами, возле которой нас окликнет... Гайбраш!!! Вот так встреча... Призрак (или даже не призрак?) отдаем нам кучу разнообразного хлама — резиновую курицу со шкивом посередине, пистолет (Уау!), веревку и скелетный ключ, с помощью которого он просит нас открыть ворота. Небольшое замечание: порядок передачи предметов, равно как и порядок реплик, наших и двойника, необходимо запомнить — пригодится в самое ближайшее время. В конце концов, волшебное это болото или нет? Двойник проплывает через открытые ворота, а мы отправляемся дальше, строго следуя своему расписанию — и вскоре оказываемся перед закрытыми воротами! Время сыграло с этим местом дурную шутку: мы видим того самого Гайбраша из прошлого, которым еще совсем недавно были мы сами, отдаем ему полученную от него же кучу хлама и просим открыть ворота. При этом следует строго соблюдать порядок передачи предметов и использовать именно те реплики, которые уже звучали в этом месте. Малейшая ошибка вызывает «временной парадокс» — гигантскую воронку, которая засасывает нас вместе с плотом и аккуратно выбрасывает в самом начале уровня. Еще одна попытка... Правильно повторив цепочку событий, мы проплываем через открытые Гайбрашем из прошлого ворота

и через некоторое время оказываемся перед домом Безносого Пита.

Похоже, нас не ждут. Тем лучше — будет время спокойно осмотреться и даже прислушаться к обрывкам разговора, доносящегося из открытого окна. Уау, мистер Мэндрилл собственной персоной! Глядя на этого типа, можно было предположить, что он едва ли будет раздавать детям конфетки на Рождество... но и такой подлости ожидать было трудно. Итак, теперь у нас появился еще один враг. Дождавшись пока он покинет домик Безносого Пита, мы организуем небольшую ловушку: тщательно мажем лежащий перед дверью коврик куриным жиром, а затем запускаем притомившуюся за пазухой утку в окно. Эффект просто поразительный — напуганный криканьем и хлопаньем крыльев, Пит вылетает из своего убежища, подскользывается на коврике и благополучно сваливается в лежащую перед входом клетку. Именно в таком виде мы и доставляем его инспектору Канарду.

Победа, однако, получилась неполной — Пит, конечно же, сидит за решеткой (вернее, висит в кандалах на стене), но вот обвинение в ограблении банка с Гайбраша так никто и не снял. Равно как и этот изящный магичес-



кий браслет с его ноги. Придется искать улики — но и это непросто. Стоит нам подойти к дверям банка, как появившийся буквально из ниоткуда инспектор заявляет, что вход в здание запрещен до окончания следствия по делу — и очень вежливо просит нас удалиться. Заколдованный круг, да? Для того чтобы закончить дело, нам необходимы улики, которые можно найти в банке — но в банк нельзя попасть до тех пор, пока дело не будет завершено. По крайней мере, нельзя попасть через главный вход :) На дороге слева от здания виднеется канализационный люк, а у нас в Inventory как раз должен находиться обломок меча, которым можно без особого труда подцепить и откинуть крышку.

Так, туда мы однозначно не полезем. И кто бы мог подумать, что бывать на свете запахе хуже чем от бесплатных образцов из магазина наживки?! Но тогда получается, что через канализацию в банк мы тоже не попадем. Впрочем... Возвращаемся к владельцу Дворца Протезов Дейву и вновь спрашиваем его о подарках для друзей... о бесплатных подарках, разумеется, так как денег у Гай-

браша все равно нет. Для того чтобы получить экспериментальный безгарантийный (etc, etc) образец, нам придется выслушать одну душераздирающую историю — и даже принять в ней участие. Все дело в том, что стари-на Дейв очень обрадуется, если мы упомянем в этом рассказе имена его реальных героев — и они-то как раз очень кстати выцарапаны на обратной стороне канализационного люка. Что-нибудь типа: «Синди любит Джеда. Джерри любит Синди». Если имена нам удалось расставить правильно, в итоге мы получим не искусственную голову или кишки, а целый рулон искусственной ко-



жи. Экспериментальной, и без всяких гарантий, разумеется. С рулоном наперевес мы возвращаемся к банку и натягиваем кожу на канализационный люк. В результате у нас получается великолепный трамплин. Прыгаем! Уау! Уаааа! Уааааа!!!

И вот мы в банке. Как здесь темно! Спустившись вниз по лестнице на первый этаж, мы дергаем за цепочку справа и включаем свет. Так значительно лучше. Ох, сколько же здесь сундуков!.. Спокойно, Гайбраш, мы не грабители и нам нужно это доказать, помнишь? И кстати, что это за странная тень наверху слева? Вновь поднимаемся на второй ярус и поближе изучаем странную тень, похожую... на нас! Покопавшись рядом с перилами, мы находим протез Безносого Пита... который у нас тут же отнимает вовремя подоспевший инспектор. Дело за малым: мы подбираем коробку и в **Inventory** укладываем в нее нашу бесплатную наживку. Тем временем на **Melee Island** наша драгоценная супруга терпит первое поражение на губернаторских выборах. Идея бесплатного грога прочно завладела сердцами народных масс, и массы эти решительно не желают возвращения прежних порядков. Похоже, нам стоит немного поторопиться...

Возвращаемся в магазин наживки. Нет, как же все-таки здесь воняет! Хозяин уже привык, это понятно — а терпимы? Просто жаль оставлять таких милых муравьев в этом ужасном месте. Выбрав момент, когда на нас никто не смотрит, подходим к микроцирку и предлагаем термитам вкусную, свежую руку из красного дерева... которую они тут же начинают увлеченно поедать. Выходим из города и отправляемся в особняк мистера Мэндрилла. На этот раз нам удается познакомиться с самим будущим королем Карибских островов. Звучит, а? Впрочем, знакомство должно быть предельно коротким — перекинувшись

с коварным австралийцем парой дежурных фраз, мы обрываем разговор, прежде чем он успеет дойти до серьезных обвинений. И подходим к одному из великолепных чуел мистера Мэндрилла. Интересно, что будет, если мы обрызгаем его одеколоном, который всучил нам размалеванный клоун на городской площади? Его Величество сердятся и вновь ломают свою трость. Отлично — покидаем особняк и возвращаемся в город, в магазин тростей.

И как это старик ухитрился нас обогнать, уму непостижимо? Однако его трость — вот она — починена и скромно стоит у стены, дожидаясь своего не в меру вспыльчивого владельца. Хорошее дерево... Вот интересно, смогут ли термиты его разжевать? Да эти ребята настоящие ценители! Как активно они принялись за работу — и как раз вовремя, потому что в дверях уже появляется мистер Мэндрилл собственной персоной. Он забирает трость и уходит... оставляя за собой аккуратные горстки мельчайших древесных опилок. Э-гей, да так мы сможем незаметно проследить за ним! Возвращаемся в особняк



и гордо сообщаем его владельцу о том, что нам известно все о его связи с недавним происшествием в банке — а заодно и с Безносом Питом. Не то чтобы Мэндрилл поверил нам — нет — но на всякий случай он все-таки отправляется проверить запятанное в тайном месте сокровище. А мы идем за ним, и ориентиром нам служат все те же горстки опилок от безжалостно разгрызаемой трости...

Миновал небольшой лес, мы оказываемся рядом с островком, в дальнем конце которого подозрительно долго возится мистер Мэндрилл. Дождавшись, пока он уйдет, мы бежим туда и спускаемся в секретный проход. Вот оно, логово настоящих разбойников! Только сокровищ здесь нет... разве что, какая-то кнопка подозрительно поблескивает на столе в дальнем конце комнаты, прямо-таки умоляя: «Нажми меня!». Нажимаем, и в результате в комнате открывается окно. Мы выбираемся обратно на остров и ныряем в воду, выбрав место где поглубже.

Ух, как темно! Впрочем, вот эти светящиеся рыбки вполне могли бы помочь нам, если бы удалось поймать хотя бы одну из них. Рыбу ловят на наживку — а наживка у нас есть! Дождавшись момента, когда рыбки подплывут к нам поближе, мы открываем коробку с наживкой и ловим одну из них. Теперь у нас есть великолепный под-



водный фонарик, и мы можем запросто ориентироваться в этом мрачно-красивом месте. Во всяком случае, секретный проход слева никак нельзя проглядеть. Ныряем туда, выбираемся из воды на небольшом островке — и бинго! — вот они, сокровища дедушки Марлея. Забрав с собой сундук, мы видим, что на земле поблескивает что-то еще — и поднимаем болт от носа Безносого

Пита! Теперь дело за малым — возвращаемся обратно в город и предъявляем господину инспектору сначала сокровища (которые, надо признать, не производят на него ни малейшего впечатления), а затем болт. При наличии столь веских улик он соглашается с тем, что в ограблении банка Гайбраш, скорее всего, не виноват, и даже снимает у него с ноги «невьездной» браслет. Но на этом хорошие новости заканчиваются: во время операции по установке носа на место Безносому Питу удастся сбежать, а когда мы возвращаемся к любимой супруге в родной особняк, нас с дружеским визитом посещает Чарльз Л. Чарльз — вернее, скрывающийся под его маской демон Ле Чак, наш давний враг и соперник. Ситуация накаляется, и мы переходим ко второму акту игры.

Акт 2: Взяв за кита

Melee Island

Невеселым оказалось наше возвращение на **Melee Island**. Сейчас как никогда кстати пришелся бы дельный совет, ну а к кому обращаться за советом, как не к самой мудрой (за исключением нашей драгоценной супруги, конечно) женщине на острове? Мы отправляемся к дому вуду-леди и, поборов нерешительность, заходим внутрь. Груды костей, каменная рука в центре комнаты, странное зеркало в углу... А где же сама хозяйка? Ах да, ее же необходимо «призывать». Приглядываемся повнимательнее к каменной руке в центре и поворачиваем один из пальцев — если сделать все правильно, зеркало повернется вокруг своей оси и перед нами появится сама вуду-леди. Конечно, ее манера угадывать наши вопросы прежде чем будет произнесено хотя бы одно слово немного раздражает, но зато она помогает нам разобраться с кучей хлама, лежащей в сундуке дедушки Марлея. В итоге мы получаем три «свадебных подарка» — ожерелье, серьги и кулон в виде ручки. Четвертый, «голубой», подарок таинственным образом исчез.

Что ж, будем искать. Мы покидаем вуду-леди, выходим из города и направляемся к дому Метхука (он находится в правом верхнем углу карты). Четвертый свадебный подарок — это карта островов, некогда нарисованная Метхуком, а затем закрашенная воском и проданная неизвестно куда. Поговорив с безруким художником, мы забираем из ведерка его старую кисть и бежим в гавань. Хозяйка куда-то ушла. Тем лучше, потому что нам нужно каким-то образом выбить из автомата одну баночку грога. Заглядываем в окошко возврата монет и забираем



оттуда четвертак. Кидаем его в монетоприемник. Черт, он застрял! Теперь остается только одно: немного постучать по автомату руками и ногами, немного покрывать — и в результате на земле окажется целая груда банок, из которых мы выберем одну для себя.

Покинув гавань, мы отправляемся в «SCU...» в бар «Луа». Не стоило, ох, не стоило Ай. Чиизу надолго покидать свое заведение. За время его отсутствия в знаменитом пиратском баре произошли поистине ужасающие изменения: новая администрация решила превратить «SCUMM-бар» в «приличное заведение», и в результате по чистенькому светлomu залу теперь порхает официантка в фирменном переднике, по специальному каналу у стены плавают кораблики-суши и самое главное — нигде не видно ни одного пирата! А на стене, между прочим, висит одно из произведений Метхука... Присев на стульчик напротив картины, мы подзываем официантку и заказываем ей горячую рыбу (**flaming scuttlefish**). Наш заказ прибывает буквально через несколько секунд — к нам плывет еще один, на этот раз горящий, кораблик.

В ПРОДАЖЕ
С 30 ОКТЯБРЯ



ЧИТАЙТЕ В СПЕЦВЫПУСКЕ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» «ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ: КАЗАКИ»

История издательства
«Руссобит-М»

Интервью разработчиков
игры GSC Gameworld

Полное описание всех
зданий, юнитов и
апгрейдов

Отличительные
особенности наций

Полное прохождение
всех кампаний
с большими картами

Тактические советы
по
многопользовательской
игре

Уникальный конкурс

Теперь все нужно рассчитать очень точно: держа ноготок кисточку Метхука, мы ожидаем, пока огненный деликатес окажется у стены точно под картиной, и заклиниваем механизм. К вышедшему из строя конвейеру немедленно подбегает повар, предоставив нам отличную возможность заглянуть в святая святых бара «Луа» — на кухню. Там все тихо и чинно: лежит на столе разделанная рыба, поплывает в углу паровой генератор. Он-то, кстати, нам и нужен. Залив внутрь генератора немного грога из банки, мы надолго выводим из строя «суши-конвейер». А воск на картине тем временем плавится... и вот уже шеф-повар, только что прогнавший нас с кухни, отдает Гайбрашу безнадежно испорченную деталь интерьера, а по совместительству еще и четвертый свадебный подарок старика Марлей — карту островов, скрывавшуюся под восковой картиной.

Мы возвращаемся в гавань к своему кораблю. Команда уже ждет нас, осталось только определиться с тем, куда нужно плыть. Карта у нас вроде бы есть... секундочку. А



что если примерить все эти свадебные подарки на статую, установленную на носу нашего розового корабля. Итак, вставляем серьги в уши, одеваем на шею ожерелье и ручку-подвеску... Уау! Статуя заговорила неожиданно хриплым и грубым голосом. Похоже, теперь у нас появился еще один член команды, а заодно и еще один советчик. Вручив статуе карту островов, мы наблюдаем за тем, как внезапно ожившая подвеска помечает один из них — Jamalaya Island — и затем рисует на обороте чертеж того самого Абсолютного Оружия, за которым так охотится мистер Мэндрилл. Дело за малым — осталось только его собрать. Мы отправляемся на Jamalaya Island.

Jamalaya Island

Да, Гайбраш, грустно видеть как вырождаются старые пиратские традиции, уступая безжалостному натиску туристической индустрии. По крайней мере, этот остров для пиратов потерян навсегда. Кафе, рестораны, аттракционы, туристы в гавайках с фальшивыми татуировками на руках... кошмар. И где-то посреди этого бедлама нам предстоит отыскать детали Абсолютного Оружия — теперь уже даже не верится, что оно существует. Однако, пора приниматься за дело. Для начала мы подходим к кофейне «Starbuccaneer's Coffee» и через окно разглядываем стоящую на подоконнике чашку из-под гроггочино. Заходим внутрь. Отсюда чашки не видно, но мы уже знаем, где она находится. Забрав ее с подоконника, подходим к продавцу за дополнительной бесплатной порцией гроггочино. Кстати, а почему бы нам заодно не попробовать эти симпатичные бесплатные бутербродики, стоящие тут же на подносе. Какая гадость! На всякий случай спрятав пережеванные остатки в Inventory, мы подходим к томлящейся перед стойкой с сувенирами туристке и, выбрав подходящий момент, утаскиваем у нее из сумки фирменную кружку кофейни.

Нам пора уходить. Покинув местный туристический рай, мы отправляемся к новому дому Стена (на карте он находится в правом нижнем углу острова). Похоже, наш старый знакомый решил заняться недвижимостью — вернее, продажей тайм-шера. Что ж, можно забрать со стола бесплатную рекламную листовку (а вдруг пригодится?) и затем попытаться послушать до конца рекламную речь Стена. Нет, так дело не пойдет — слушать ЭТО в течение трех часов и не заснуть попросту невозможно. Но у нас же есть с собой чашка гроггочино! Выпив бодрящего напитка, мы находим в себе силы с показным вниманием дожидаться окончания «презентации» — и получаем в награду купон на бесплатный заказ в рес-

торане «Planet Threepwood». Кажется, уже можно уходить... но что это лежит там под окном? Клей? Отлично, на всякий случай прихватим с собой и его.

В центре туристического городка стоит какая-то странная статуя. Присмотревшись к ней повнимательнее, мы замечаем, что у бронзового изваяния знаменитого пирата отсутствует на голове шляпа. Поговорив со стоящим рядом туристом, мы просим его помочь нам разгадать загадку Абсолютного Оружия. Как любил говорить Змей Горыныч, одна голова хорошо, а три лучше. Турист сразу высказывает предположение о том, что одной из недостающих деталей может стать эта самая пропавшая шляпа статуи. Уверен? На все сто! Ну что ж, дело за малым, осталось только ее найти. Нам нужно заглянуть в местное питейное заведение. Все тоже самое: чистота, игровые автоматы и никакой выпивки без документа, удостоверяющего личность. Но по крайней мере нам удается получить стаканчик почти безалкогольного детского грога. Да, если общение со Стеном кажется слишком занудным, купон на бесплатный заказ мы можем получить и здесь. Для этого достаточно прокатиться на симпатичной зверюге, установленной в углу бара, и продержаться на ней на самой высокой скорости. Ну разумеется, без хитрости тут не обойтись: пару раз вылетов из седла сразу после начала испытания, мы смазываем зверя клеем и решительно усаживаемся сверху. Теперь нам по плечу любые скорости. Через два часа бешеной скачки (а может, стоило просто послушать Стена?) мы все же получаем заветный купон и отправляемся с ним в ресторан.

Изучив висящее при входе меню, мы подзываем официантку... и тут выясняется, что никто в этом заведении



не желает узнавать нас. Даже эта «Элейн» с подносом только презрительно кривит губы в ответ на нашу попытку объяснить, что человек, в честь которого назван этот ресторан, сейчас стоит прямо перед ней. Ну что ж, не будем настаивать — мы ведь можем и ошибаться, не так ли, Гайбраш? Сделав заказ, мы узнаем о том, что купончик дает право на получение всего лишь одной кружки фирменного напитка. Присев на табуретку, мы готовимся к приятному времяпровождению, а заодно и осматриваем кружку. Хорошо, ничего не скажешь — как раз такая нужна нам для эксперимента по созданию оружия массового уничтожения. Вот только как ее отсюда стащить? Официантка бдитительно пресекает все попытки Гайбраша принужденно уложить кружку к себе за пазуху. Надо как-то ее обмануть. Ага! Между столиками ходит художник-карикатурист, который должен бесплатно рисовать посетителей с разнообразными пиратскими аксессуарами. Хватаем в руку кружку и добросовестно порицуем художнику, получив в итоге вполне сносный портрет, свой — и кружки, разумеется. С помощью клея закрепив изображение фирменной кружки ресторана «Planet Threepwood» на сувенирной кружке кофейни «Starbuccaneer's Coffee», мы осторожно подменяем стоящий на столе оригинал только что изготовленной подделкой. Ничего не подозревающая официантка забирает со столика фальшивую кружку, а мы забираем оригинал, возвращаемся в гавань и присматриваемся повнимательнее к пришвартованной рядом с нашим кораблем шлюпке. Похоже, никто не будет возражать если мы воспользуемся ею. Садимся на весла и добросовестно гребем по направлению к Knottin Atoll. По дороге нам скорее всего придется познакомиться с адмиралом, охраняющим этот веселый остров от пиратов. Да, Гайбраш, иногда твой интеллигентный вид может сослужить неплохую службу — во всяком случае доплыть до Knottin Atoll нам удастся без особых проблем.

Knottin Atoll

Мрачноватое место. Интересно, кого развлекает здесь этот куколовод? Пообщавшись с куклами Гайбраша и Ле Чака, мы заставляем появиться их владельца и показываем ему изображенную на обратной стороне карты схе-



му Абсолютного Оружия. Похоже, бывшему пирату хорошо знакома эта конструкция — во всяком случае, увидев схему, он с криками убегает, бросив своих марионеток. Ну ничего, мы о них позаботимся. Забрав с собой кукол, мы отправляемся в «Академию по Перевоспитанию Пиратов» и приступаем к курсу обучения. Пора показать этим изнеженным недотепам что такое настоящий кровожадный корсар. Из всех ответов на экзаменационные вопросы мы, конечно же, выбираем самые жуткие (основная отличительная черта: наличие слов «убить», «зарезать» и «сжечь») — и в результате нас выгоняют из Академии, снабдив на прощание «колпаком тупицы». Не то чтобы мы очень обиделись, но... почему бы не сыграть с преподавательницей на прощание одну милую шутку? Все дело в том, что в углу класса стоит здоровенный сундук, в который свалены все конфискованные у пиратов-абитуриентов предметы. Вот бы там покопаться! Но об этом нечего и думать, пока учительница стоит рядом. Вот если бы как-то выманить ее из Академии. Например, устроив пожарную тревогу. Как раз и кнопка соответствующая справа от крыльца имеется. Решено: устраиваем диверсию. По сигналу тревоги учительница образцово-показательным голопом покидает родное учебное заведение, предоставив нам возможность беспрепятственно покопаться в конфискованных вещах и забрать оттуда, например, свисток. После этого нам придется еще три раза поднимать тревогу, для того чтобы заполучить игральную кар-



ту, журнал и модель корабля — словом, все ценное, что лежало в сундуке, за исключением разве что табачной коробки. После этого мы возвращаемся к нашей лодке и бредем вдоль берега до тех пор, пока не встретим беседующих возле костра пиратов.

Один из них сразу убегает. Мы даже не успеваем как следует удивиться, когда раздается звук далекого выстрела,

и на то место, где только что стоял Гайбраш, падает увесистое ядро — привет от адмирала с непроизносимым испанским именем. Все дело в том, что пиратам никак нельзя собираться в группы по трое — бдительный адмирал сразу же считает это началом заговора и открывает огонь на поражение. Причем в качестве «лишних» пиратов вполне сгодятся даже наши куклы, так что доставать их на острове ох как не стоит. Придя в себя, мы знакомимся с оставшимся возле костра пиратом и с его попугаями. Выясняется, что стоящая в центре туристического городка **Jamalaya Island** статуя — вернее, пират, в честь которого она была установлена — приходится нашему новому знакомому родным отцом, и шляпу со статуи тот сорвал самолично, организовав пиратский рейд на остров. Почему? В знак протеста против надругательства над светлой памятью отца, который вовсе и не думал становится добропорядочным членом общества. Как раз после этого рейда в проливе между островом и атолом появился корабль испанского адмирала, и для пиратов настали черные времена. Что до попугаев — это совсем



забавные птички. Абсолютно одинаковые с виду, они имеют только одно основное различие — один всегда говорит чистую правду, в то время как другой всегда лжет. Этим полезным свойством можно было бы воспользоваться, если бы кто-то научился различать попугаев. Расспросив пирата об его отце и выяснив, что шляпу он зарыл на берегу в неизвестном месте, мы отправляемся на поиски. Для того чтобы попасть на заваленный камнями берег, от костра нужно идти направо. Выбрав любой подходящий валун, мы свистим в свисток, и через несколько секунд к нам прилетают оба говорящих попугая. Одного из них нужно угостить «детским грогом» из питейной — человек такой дозы даже не заметит, а вот



попугаю должно быть в самый раз. И верно — один из зеленых умников начинает ощутимо покачиваться на камне и теряет природную четкость речи :) Осталось выяснить, кто из попугаев кто. Для этого достаточно задать любому из них какой-нибудь простой вопрос, например: «Сколько будет дважды два?» — после чего можно будет с уверенностью сказать, кого именно мы напоили. После каждого ответа попугаи взлетают за пределы экрана, стараясь запутать нас, но пьяница так и не трезвеет, а потому различать их по-прежнему легко. Беремся за дело. Спросив правдивого попугая о том, в какую сторону нам нужно идти чтобы добраться до камня, под которым закопана бронзовая шляпа, мы двигаемся в указанном направлении. Там история повторяется: мы вновь вызываем попугаев с помощью свистка и спрашиваем любителя правды про камень. Рано или поздно правдивый попугай отвечает на наш вопрос: «Никуда» — это означает, что мы добрались до искомого валуна. Вот только как под него забраться? Пирату было легко — с его-то габаритами — но Гайбрашу этот камушек явно не по силам. Впрочем, у нас же есть адмирал! При тайвнись за камнем, мы достаём кукол и устраиваем не-

большое пиратское представление, а затем, услышав звук выстрела, отскакиваем назад. Выпущенное из огромной пушки ядро попросту уничтожает валун, и — вуа-ля! — в руках у нас оказывается бронзовая шляпа.

Впереди последнее испытание. Вернувшись к лодке, мы плывем обратно на **Jamalaya Island** и бежим к высокой скале (на карте она находится слева). Здесь проходит всемирный чемпионат по прыжкам в воду. Единственным претендентом на этот почетный титул оказывается некий Марко де Полло — у него просто нет достойных конкурентов. Что ж, может, мы попробуем? Благо приз — золотая статуэтка — как нельзя лучше подходит для изготовления Абсолютного Оружия. Однако перед нами стоят несколько небольших проблем. Первая: нам необходимо получить у судей особый сертификат. С этим удастся справиться довольно легко, судьи — ребята вполне сговорчивые. Вторая: прыгнув вслед за Марко со скалы, мы понимаем, что настоящего профессионала так просто не победишь. Значит, придется пойти на хитрость. Прежде всего нам необходимо расспросить судей об акробатических фигурах, которые выполняет в воздухе наш чемпион. Всего этих движений четыре — **Keelhaul, Rum Barrel, Spinning Swordsman** и **Alpha Monkey** — и каждому из них соответствует одна из стрелок клавиатуры (от игры к игре комбинации будут разными). В итоге, если Марко, который прыгает первым, выполняет связку **Keelhaul-Spinning Swordsman-Rum Barrel**, встав на доску, нам необходимо нажать соответствующие клавиши в правильном порядке. И еще одна небольшая хитрость — перед прыжком нужно одеть на голову полученный в Академии колпак. Ничего, пусть смеются. Мы в точности повторили все движения, но что это? Наши оценки по-прежнему оставляют желать лучшего. Выясняется, что



мистер Мэндрилл платит толстому судье за то, чтобы Марко де Полло всегда выигрывал. А судье, бедняге, необходимо выполнять все капризы рыжеволосой красотки-жены, и для этого нужны деньги. «Ничего личного, парень, но сам понимаешь, ничем не могу тебе помочь». Лицо судьи почему-то кажется нам поразительно знакомым. Так ведь это же он был изображен на рекламной листовке Стена в обнимку с какой-то блондинкой, которая совсем не похожа на его жену! Повнимательней присмотревшись к листовке для того чтобы окончательно убедиться в этом, мы представляем компромат судье. Ну вот, разговор сразу же перешел в иное русло. Нет, денег нам не надо — вполне достаточно будет просто честного судейства. А чтобы уж окончательно перестраховаться, мы бросаем во флакончик с детским маслом, которым пользуется перед прыжками Марко, пережеванные остатки бутербродика из кофейни. Фу, ну и запах! Идем прыгать. В неизменном колпаке мы в точности повторяем движения Марко и получаем от судей вполне заслуженные 30 баллов — то-есть, ровно столько же, сколько и он. Второй этап. На этот раз первым предстоит прыгать Гайбрашу. Можно выполнить любой набор движений — все равно у Марко во время прыжка возникнут... г-хм, небольшие проблемы. Привлеченные запахом нашего бутербродика, на бывшего чемпиона целой стайей нападут чайки — после этого о хороших оценках не стоит и говорить. Мы получаем главный приз и возвращаемся на **Melee Island**... где лишаемся почти уже собранного Абсолютного Оружия и едва не теряем жизнь. В конце концов новый губернатор острова Ле Чак и будущий король всех островов Мэндрилл решают не убивать нас, а отправить до поры до времени в одно надежное место...

Продолжение следует...

СИ FАCT7X



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru

У меня давно еще появилась мысль сделать специальную рубрику в журнале о наших редакционных буднях. Тому, как делается "Страна Игр", вообще можно посвятить отдельное издание, толстое, полноцветное, пожалуй, даже с диском и большим постером. Успех, на самом деле, обеспечен. Конечно, внимательный читатель и так сможет понять истинную подоплеку событий, происходящих в журнале. Вот, например, в настоящем выпуске "Обратной Связи" вы найдете ответ на вопрос, почему не все письма публикуются в журнале, а многие читатели даже не могут получить ответа. Наглядная демонстрация всегда лучше обычных слов, которые, как выяснилось, многие автоматически пропускают мимо себя. Но начнем мы с проблемы более насущной - с обсуждения Mechwarrior IV.



не представляют, какими бы они объективными ни были. Оценку должен выставлять человек, твердо знающий все тонкости конкретного жанра. А насчет Бориса Романова у меня сложилось мнение, что ему только гонки и скейтборд подавай, вот там он готов десюль-ники направо и налево раздавать. Вывод: оценка выводится из личных соображений - что неприемлемо для нас, геймеров. Ну, и последнее: уменьшите количество статей по PS и PS2 играм. По-моему, PS2 это такой же первоклассный отстой, как и её предшественник. На этом всё, спасибо за внимание. Балаковский Либерал. office@putin.ru

Комментарии также по порядку:

1. Представь себе, дорогой Либерал, что в журнале все ровным счетом наоборот. Текста на две полосы и один маленький скриншот. Сможешь ли ты сделать правильные выводы об игре? То, что ты называешь скриншотами, это не просто скриншоты, это - иллюстрация к словам автора. Есть также графика, используемая в чисто оформительских целях, она необходима, по крайней мере, для того, чтобы журнал было приятно держать в руках. Ну, а насчет того, что читать нечего, это ты погорячился. 2. Давным-давно нас просили разделить все игры по жанрам и сформировать жанровые рубрики. То есть в одном месте пишем о квестах, в другом - о симуляторах, в третьем - о стратегиях и т.д. Естественно, мы этого делать не стали по причинам, которые неоднократно излагались на страницах самого журнала. Ну, неправильно это, когда игры разделяются на жанры или платформы. Жанр - это всего лишь дополнительная информация к игре, вот и все. Это была прелесть, перейдем к оценкам. Очень хорошо, что Боря Романов для тебя не авторитет. Ты никогда не задумывался, что оценка случайного человека, "неспециалиста" может оказаться такой же важной, как и оценка признанного авторитета. В этом объективность, на самом деле, и состоит. Автор статьи всегда человек, разбирающийся в том, что он пишет. Три эксперта - это просто три человека, мнения которых могут для кого-то оказаться полезными. Я вот, например, не особенно хорошо разбираюсь в симуляторах. Но, возможно, именно по этой причине мое мнение и стоит учитывать. Комплексная система оценок, так сказать. Про то, сколько чего нам нужно писать, ничего говорить не буду, поскольку надоело.

Здравствуй, Страна в целом, и Дмитрий в частности!

Уже очень давно собирался написать, да всё никак руки до тети Клавы не доходили. Но вот наконец-то решился, тем более тут такие события произошли: D2, THPS 2 и Red Alert 2 вышли. Да ещё анонс Dune3 потряс...

Но обо всем по порядку. Первый вопрос на повестке дня - это уже всем надоевшее обсуждение D2.

Но мне, как читателю вашего журнала и любителю PC игр, тоже хочется сказать пару слов по этому поводу, тем более, что хотелось бы взглянуть на противостояние Дьявола и Nox'a. Итак, Графика. Несомненно, Nox очень хорош, но разве D2 так уж плох по сегодняшним меркам? Все мои друзья играют и не жалуются. Да и разве графика - главное в игре? Нет, главное - то, что принято называть буржуйским словом gameplay, и в D2 он на высоте. А Nox, по моему, скучен. Лично я дошел до седьмой главы, и мне надоело. Примитивные квесты. Ну, примитивные-то они в обеих играх, а если нужны настоящие RPG - вот вам линейка игр от Interplay, а это hack'n'slash. Мультики в D2 - просто фантастика. А лично был просто поражен, когда увидел первый. А Nox... И где эти хваленые Westwood'овцы со своими крышесрывательными заставками? Скучно, господа... Похоже, Westwood умеет снимать только такие видео, где какой-нибудь генерал полчасика говорит о том, что мы последняя надежда всего человечества. Ну, ладно. Вообще, я задумывал это письмо как открытие темы про-

Здравствуй, Страна Игр. Пишу вам впервые. Толкнула меня на это недавно вышедшая игра MechWarrior 4. Большею ерундой я ещё не видел. Я большой поклонник вселенной Battletech, и эта игра меня откровенно расстроила. Ну почему Microsoft не доверила её создание фирме Zipper Int., создавшей MW3. Да, я знаю, что она работала над Crimson Skies, но, я думаю, что поклонники MW могли бы подождать ещё и получить действительно шедевр. Но нет, надо было отдать её разработку кому-то ещё, и что в итоге вышло?! Во-первых, графика, если честно, то особенно чего-то выдающегося я там не увидел, ну да, вспышки, взрывы, скины и всё, а в MW3 графика действительно создавала впечатлительные реальности происходящего, чего стоил только интервью кабинеты, которого в MW4 вообще нет. Другое отличающее его в худшую сторону это управление, более неудобного трудно себе представить, ну где это видано, чтобы на ОДНУ кнопку повесить ДВЕ команды. Ну и, наконец, самое обидное, что в игре абсолютно убогий игровой процесс, носятся какие-то машинки, стреляют друг в друга!!!, причем, судя по радару, все они на стороне противника!!! Оружие не хочет (во всяком случае, я не разобрался, как) автоматически переключаться. И как может быть, чтобы 100 тонный Atlas бегал как легкий 20-тонник. Игра из симулятора превратилась в экшн. Вывод из всего один: самую ожидаемую игру любителями BT выпустили откровенной халтурой, в которую поиграют один раз и навсегда забудут на полке. Что очень и очень жаль. P.S. Все, кто не согласен, могут писать мне, я Deathdoor, мой e-mail deathdoor@mtu-net.ru.

Олег a.k.a Blade.
Blade64@nm.ru или earth2@nm.ru

Что характерно, это письмо пришло по e-mail. Судя по всему, у автора письма есть Интернет. А с такой штукой, как Интернет, можно легко выяснить, что кодов для Red Alert 2 нет, не было и не будет. Так же легко и непринужденно можно выяснить, что Westwood для серии игр Command&Conquer вообще никогда не предусматривала возможность кодов. И так далее. Почему-то считается, что значительно проще послать письмо в редакцию и дожидаться ответа. Естественно, как вы можете догадаться, это далеко не единственный пример.

Здравствуй, меня зовут Фролов Алексей. Я бы хотел узнать, как подписаться на вашу газету по электронной почте. Спасибо.

Спасибо и тебе, дорогой Алексей, за то, что назвал наш журнал газетой. Должен тебя огорчить: к сожалению, получать по майлу то, что ты называешь нашей газетой, нельзя. А вообще, конечно, интересно, может мы с тобой, Алексей, вообще о разных вещах говорим. На всякий случай: ты попал в редакцию "Страны Игр"! И напоследок:

Н подкажи как пройти 6 миссию я всех вынес кроме исследовать станции как в другую перейти че надо сделать целей больше нет или скажи ссылку где можно узать как пройти

Почему же мы отвечаем не на все письма, никто теперь не ответит? Возможно, я бы с радостью рассказал неизвестному автору, как пройти шестую миссию, если бы он хотя бы в Subj указал, какую игру он имел ввиду. Кстати, не подумайте, что это приколы - таким образом "шутят" ежедневно и порой еще более остроумно. Хватит с бредом, перейдем к серьезным вещам:

Привет, "Страна"! Я не постоянный ваш читатель, так как своё предположение отдаю другому журналу. Вы, наверное, хотите знать почему. Объясняю. 1. Во-первых, объём, и дело даже не в ваших 100 страницах, а в другом. Просто откройте "Страну" и любой другой игровой журнал и обратите внимание на скриншоты (так что ли это пишется). В других изданиях они максимум занимают половину страницы, у вас же стабильно 2/3. Получается, что никакого чтения, а сплошное листание и просмотр картинок. Вывод: читать просто нечего!!! 2. Во-вторых, это оценка игр. Лично для меня мнения Максима Зайца, Бориса Романова и т.д. никакого авторитета

Собственно, в редакции из-за Mechwarrior IV едва не произошла драка. Положение спасло только то, что инициаторы скандала волею судеб до сих пор не встретились. Хотя, возможно, мы лишились потрясающего зрелища. На мой взгляд, единственная проблема Mechwarrior IV заключается в том, что это - продолжение весьма успешного и, на самом деле, уникального сериала. То есть каждый из нас чего-то от него уже ждал. Вот Deathdoor ждал навороченного Mechwarrior III. А я, например, возвращение к истокам. В результате никто из нас ничего не дождался. Игра получилась ДРУГАЯ. И отнюдь не настолько плохая, как считают многие. Так что все дело только в нашем отношении. А вообще, конечно, очень интересно было почитать письмо, получение которого буквально совпало с драматическими событиями в редакции. Переходим к письмам, которые обычно не попадают на страницы "Обратной Связи". Сегодня пусть будут. Для разнообразия:

Привет, СИ!!!
Пожалуйста, подкажите читы для Red Alert 2. Заранее благодарен, ваш постоянный читатель,

тивостояния Blizzard и Westwood. По-моему, такой ещё не было. Или, если не нравится глобальность таких сравнений, можно сравнить StarCraft и Tiberian Sun. Мне будет интересно узнать мнение читателей и, конечно же, Ваше, Дмитрий, хоть я и догадываюсь, на чьей Вы будете стороне. Что касается меня, то StarCraft рулит. Это одна из крутейших стратегий нашего времени. Этот сюжет, этот великолепный баланс сил, эта неповторимость рас... А TS всё же чего-то не хватает, и, пройдя его, я снова сел командовать Протоссами.

Я понимаю, что многие могут обвинить меня в ненависти к Westwood. Но это не так. Просто, по-моему, она не выдерживает конкуренции с Blizzard.

Да, я тоже в своё время угорал от C&C, Red Alert, и о Dune 2 знаю не понаслышке. Это были великие игры. Но сейчас Westwood начинает клонировать себя. Этот смешной сюжет с "воскрешением" Кейна, да и как можно за год выпустить три классные игры (TS, Firestorm и Red Alert 2)?

RA2 - откровенный клон. После прочтения статьи в Вашем журнале я твёрдо решил, что не буду его покупать. Да, что касается Dune 3, то она может стать достойным конкурентом WarCraft 3. Глупо отрицать очевидное.

Во-вторых, хочется сказать Вам ОГРОМНЕЙШЕЕ спасибо за демки THPS2 и GP3! Вот уж настоящие хиты. Просто супер! Кстати, хотелось бы снова сказать, что журнал и диск у Вас лучшие, а вот что стоит давно подвергнуть тотальной переработке, так это сайт. Вперёд товарищи! В-третьих, искренне выражу благодарность всем нашим отечественным разработчикам за то, что они есть и делают такие отличные игры. "Проклятые Земли" и "Корсары" - хиты первой величины. Ура, ура, ура!!!

Ну вот, я, наконец, дошёл до заключения. Устали читать? А я - писать. Мыслей много, а руки затекли. В общем, темы противостояний StarCraft vs Tiberian Sun и Westwood vs Blizzard объявляются открытыми. Пишите все, кому не лень. Буду рад прочитать альтернативное мнение или мнения единомышленников. Дмитрий, за Вами слово.

ЗЫ: Всё сказанное выше является моим субъективным мнением.

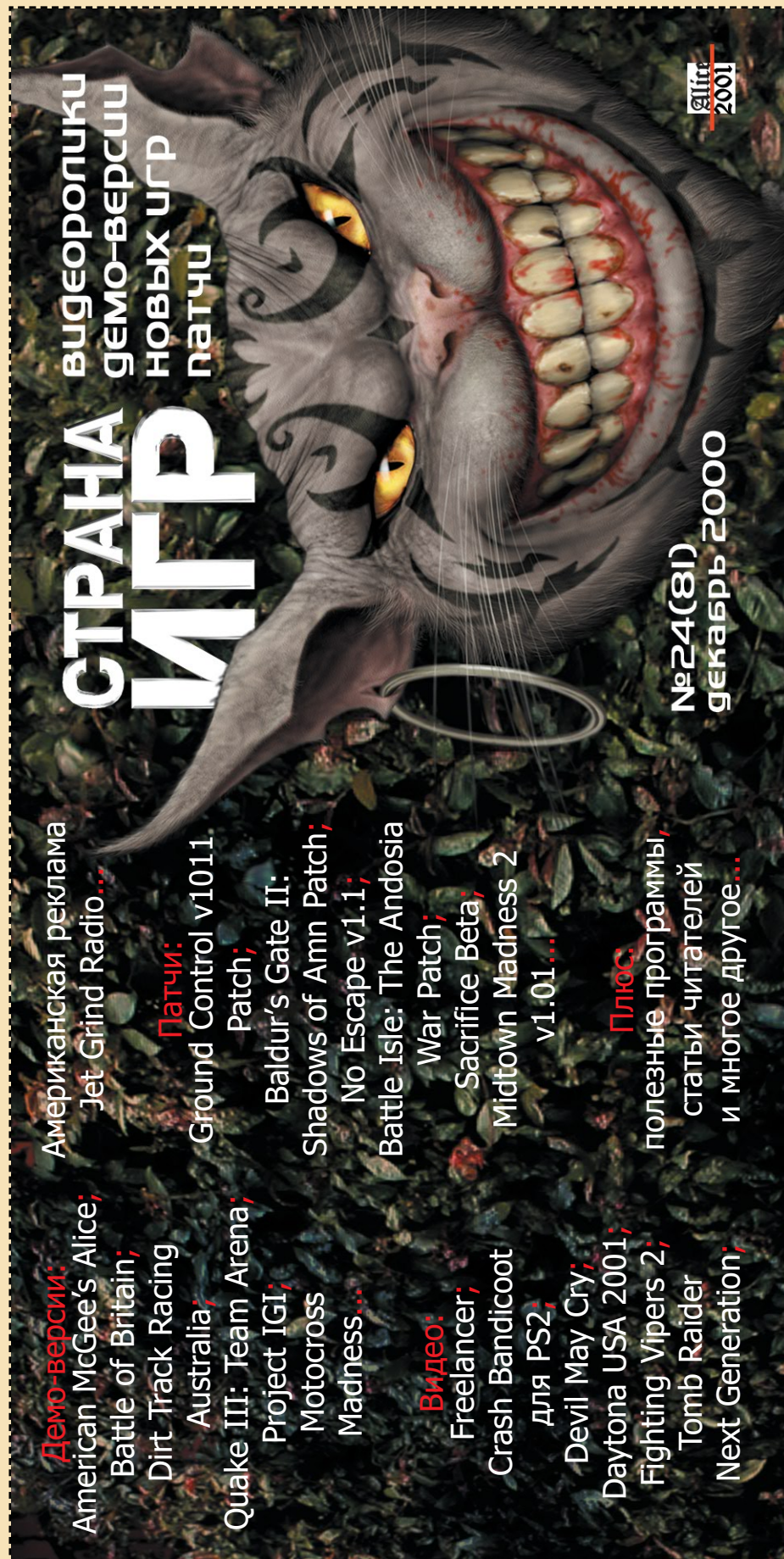
ЗЫЫ: С нетерпением жду Neverwinter Nights.

С уважением,
Махх.

D2 - это, если кто не понял, Diablo 2. Скажу честно, несколько дней я поиграл в Nox, на Diablo 2 смог потратить лишь несколько часов. То есть говорить о том, на чьей я стороне, немножко некорректно. А если, например, сравнить время разработки Diablo 2 и Nox, то... выводы, в общем-то, будут очевидны. Относительно будущей конкуренции WarCraft 3 и Dune 3, то тут вопрос, в общем-то, поставлен неправильно. Игры все-таки совсем разные. Какая там конкуренция... На мой взгляд, нет никакого противостояния Blizzard и Westwood. Вопрос мог бы быть актуален какое-то время назад, а теперь пути компаний практически никак не пересекаются. Возможно, что-нибудь в будущем изменится.

Привет, СИ!

Хотелось бы высказать свое мнение относительно нескольких игровых продуктов. Приступим. Homeworld Catadysm. Я полностью не согласен с автором статьи и вообще с оценкой. Хочу сказать, что оригинал мне очень понравился, поэтому продолжение я ждал с большим нетерпением. Как только увидел в магазине, то сразу купил. И что? Хочу сказать, что это вовсе не то, что я ожидал. Перво-наперво меня убил новый радар, представляющий собой какие-то совокупности пространств, разделенных на прямоугольные и квадратные зоны. Хорошо, что в игре был предусмотрен старый режим видения, я его сразу и включил. Появились какие-то supply units, представляющие собой элементарные дома из обычных стратегий. Это вообще что за фигня? Зачем их сделали. Читая превью, я думал, что вот благодать-то будет понастроить суперфрегатов, всяких крейсеров и устроить третью мировую. А тут что мы видим? Построил один Дредноут, и половина домов занята. Кроме того, есть ограничение на количество этих supply units. В оригинале меня чрезвычайно привлекали те массовые сражения с участием десятков крейсе-



ВИДЕОРОЛИКИ
ДЕМО-ВЕРСИИ
НОВЫХ ИГР
ПАТЧУ

СТРАНА ИГР

gamer 2001

№24(81)
декабрь 2000

Американская реклама
Jet Grind Radio...

Патчи:
Ground Control v1011
Patch;

Baldur's Gate II:
Shadows of Amn Patch;

No Escape v1.1;
Battle Isle: The Andosia

War Patch;
Sacrifice Beta;

Midtown Madness 2
v1.01...

Плюс:
полезные программы,
статьи читателей
и многое другое...

Демо-версии:
American McGee's Alice;
Battle of Britain;

Dirt Track Racing
Australia;

Quake III: Team Arena;
Project IGI;

Motocross
Madness...

Видео:
Freelancer;

Crash Bandicoot
для PS2;

Devil May Cry;
Daytona USA 2001;

Fighting Vipers 2;
Tomb Raider

Next Generation;

ров, простых кораблей. Все эти взрывы офигенны. А теперь много построить нельзя, потому что есть дома, и корабли, видите ли, не влезают в них. Вы писали, что это достойное продолжение оригинала, а на самом деле сделали какую-то тактику. Потом музыка. Да, в Homeworld она создавала ту неповторимую атмосферу, когда понимаешь трагичность

ситуации, и вообще было очень приятно слушать. А здесь что мы слышим? Какой-то непонятный саундтрек, который музыкой-то назвать трудно. Он не только не создает атмосферу, он ее разрушает. Кроме того почему-то во время того как кто-то начинает говорить в игре (пилоты отвечают на приказы, что-то сообщают) музыка становится значи-

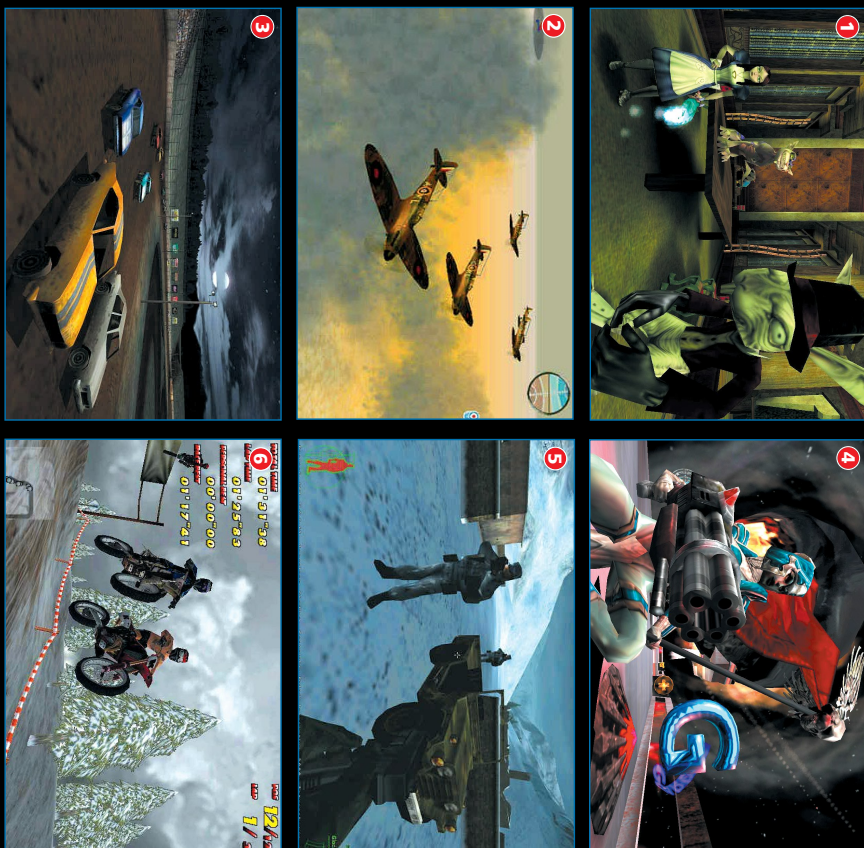
СТРАНА ИГР

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ HOTLINE

101

#24(81), ДЕКАБРЬ 2000

<http://www.gameland.ru>



ДЕМО-ВЕРСИИ:

American McGee's Alice

Демо-версия самого сумасшедшего action'a с элементами бреда. Огромное количество оригинальных нововведений, фантастический дизайн, насыщенный игровой процесс и великолепная графика. **1**

Battle of Britain

Демо-версия довольно интересного авиасимулятора, который отгибает новый подход разработчиков к графике. Игрок, Вторая Мировая Война, грандиозные воздушные сражения и... высокий уровень реализма. **2**

Dirt Track Racing Australia

Стилизованный симулятор гонок на "грязных" трассах. Отличается мас-сой настроек и отнюдь не плохой графикой. Хотя на графику в подогранных играх внимание обращать в последнюю очередь. **3**

Quake III: Team Arena

Больше красок, больше наворотов, еще больше крови. По ходу дела разработчики исправили-таки некоторые недоработки оригинальной игры. Играть всем в обязательном порядке. **4**

Project IGI

Эта - одна из тех игр, которая должна оказаться интересной в основном из-за своего сюжета. Несмотря даже на то, что это - 3D-action. Как знать, может быть, нас ждет очередная вариация на тему Half-Life? **5**

Motocross Mania

Название ничего не напоминает? Вот-вот, и игровой процесс чрезвычайно похож на известный всем Motocross Madness от Microsoft. Где-то - лучше, где-то - хуже. **6**

ПАТЧИ:

Ground Control v1.01 Patch
Baldr's Gate II:
Shadows of Amn Patch
No Escape v1.1
Battle Isle: The Androsia War Patch
Sacrifice Beta
Midtown Madness 2 v1.01

ВИДЕО:

Freelancer
Crash Bandicoot для PS2
Devil May Cry
Daytona USA 2001
Fighting Vipers 2
Tomb Raider Next Generation
Американская реклама Jet Grind Radio

800*600. При этом в самой игре ощущается нехватка кадров, а когда большая сцена, то вообще дико. Мать у меня Abit SE6, то есть очень неплоха, драйвера на видео свежие, но не очень - 6.31. Руки у меня растут откуда надо - в этом проблемы нет. Если сможете, то объясните причину низкого количества кадров в секунду.

Теперь о приставках. Вас часто спрашивают, что лучше: PS2 или Dreamcast. Вы отвечаете, что второй, так как на него есть хорошие игры, а на PS2 нет. Но ведь Dreamcast продается достаточно долго, а Сони2 всего полгода. Сегу разработчики уже успели освоить, с PS2 только разбираются. А если читатель спросит, что лучше купить - GeForce2 Ultra или Voodoo3, то, по вашей логике, вы ответите - Voodoo3, потому что на него есть много игр, а на GeForce2 Ultra нет. Но ведь уже на будущий год на этой карте играть будет невозможно в принципе. Покупать-то надо с перспективой, а не на сегодня. У Сони2 очень большие перспективы, и это видно по продажам. Именно эта приставка сейчас у меня фаворит, и именно ее я собираюсь покупать (правда, когда появятся деньги). Кроме того, вы часто указывали на то, что все разработчики пинают вторую Сони за сложность разработки. Где это подтверждается, кто это сказал, вы даже не упоминаете. Но легко заметить тенденцию, что на начальных стадиях разработки игры на Сони2 выглядят не очень, а спустя полгода уже отлично. То есть разработчики понимают структуру приставки и начинают ее правильно использовать. Тот же GT3 выглядит сейчас офигенно, а как он выглядел раньше? Кстати, где репортаж с запуска приставки? Вы писали, что будет, а что мы видим в номере 22 лишь в колонке новостей. По всяким X-Box-ам и Кубам есть репортажи, а с долгожданного запуска нет. Кстати, насчет Dreamcast. В новостях вы как-то писали, что Sega предлагает свою консоль в Европе вместе с DVD проигрывателем за те же деньги, что и Сони2. Но кто в своем уме будет это покупать. Ведь в лице одной Сони2 мы получаем и проигрыватель, и приставку, которая несравненно мощнее Сеги. А, приравняв цены, Sega фактически приравнивает и возможности приставок. Да и зачем покупать две вещи, когда можно купить одну и получить все в гораздо лучшем виде. Многие пишут, что Дримкаст пошел в народ благодаря сами знаете чему. А почему этого не случится с Сони2? Что, первая - не народная приставка?

Теперь о самом журнале. Железные новости. Почему они не постоянны. Раньше были в каждом номере, а теперь что? Кроме того, вы новости вообще фильтруете. Зачем нам, игрокам, новости о появлении 4 мегапиксельных фотокамер стоимостью 1000 долларов. Мы тут сидим думаем, как бы память увеличить, проц улучшить, видяху, приставку новую купить, но не о камерах. А сами описания железа почему тоже непостоянны. Что, нечего сравнивать? Можно же описать видеокарты, звуковые карты, мамки, жесткие диски, акустику и кучу всего разного. Хотелось бы увидеть описание звуковой системы Creative Desktop Theatre DTT 2500 и, если найдете, то и 3500. Я по этой акустике офанател и собираюсь покупать, поэтому был бы вам чрезвычайно благодарен за обстоятельный обзор. Да и сами звучок слушаете :-))) Диск. Вас просят класть на диск драйвера, утилиты, а вы отвечаете, что мы игровой журнал и класть не будем. Но ведь драйвера к играм отношение прямое имеют. Хорошие, свежие - игра прекрасно идет без глюков, а старые - тормозит и глючит. Только не надо класть этот GLSetup, кладите натуральные драйвера от nVidia, ATI, 3Dfx, Matrox, S3. Я не думаю, что это займет много места. А то приходится за немением Инета покупать другие журналы конкурентов :- (((и ставить оттуда. Уменьшите тактику - слишком здоровая. Там абсолютно не нужны лишние, не относящиеся к делу скриншоты. Хотя бы из-за этого она уже станет меньше. А то создаете картинную галерею.

Вообще, журнал самый ништяк, у вас все очень круто, оперативно, объективно и красиво. Я вам за него очень благодарен. Постер тоже очень крут, так держать! Все, надо закругляться, а то слишком много вышло. Еще напишу, как новые мысли появятся... Не обижайте Сони и ее приставки. Всем - пока.

С уважением,
постоянный читатель Ринат.

Про Homeworld: Cataclysm - это, я так понимаю, частное мнение. Что ж, признаю честно, в редакции его разделяют немногие. Что касается "Проклятых Земель", то тут с нашей стороны может быть

тельно тише, и в этой тишине звучит голос говорящего. Пробовал ставить музыку на максимум, а звук базара потише - не помогает. Как вы понимаете, сообщения в игре штука частая, и эти колебания очень режут слух. Да и так сама игра, как мне кажется, что-то потеряла, не могу объяснить, что именно, но, играя, я это ощущал. В общем, игра мне не

понравилась при всей моей любви к оригиналу, и я ее отнес обратно. Это первый случай в моей игровой истории, когда я с вами полностью не согласен.

Проклятые земли. Тут вопрос один. У меня комп достаточно мощный - 700 Mhz PIII-E, 128 Mb Ram PC133, Asus V7700 GeForce2 GTS. В игре ставлю все на максимум и разрешение

только два совета. Во-первых, попробуйте все-таки снизить графические настройки. Во-вторых, свяжитесь с самими разработчиками и выясните причину низкой производительности. О приставках. Мы советуем покупать Dreamcast, потому что на данный момент в России - это оптимальный выбор. Опять-таки мы только советуем - это наше мнение. Есть охота - покупайте PlayStation 2. Конечно, PlayStation 2 - консоль сравнительно молодая, однако в ее возрасте на Dreamcast было уже значительно больше отличнейших игр. На PS2 игр, которые можно было бы назвать суперхитами, вообще нет. Купив PlayStation 2, вы действительно приобретете проигрыватель DVD и консоль нового поколения. Но вы не получите все "в гораздо лучшем виде". О проблемах "одного флакона" мы уже неоднократно писали.

В скором времени "Железные Новости" будут серьезно адаптированы под реальные нужды игроков - так что можете не беспокоиться. Ну, и в остальном исправиться обещаем. Хотя хочу подчеркнуть, что размеры рубрики "Тактика" в ближайшее время серьезно изменены не будут. Вот только юбилейный номер.

Приветик, Гамеленд.

Попса наступает. И тут нельзя ничего поделать. Попса как танк сметает всё на своём пути. Попса, поппосовость, Gameland. Ваше издание всё больше и больше покрывается этим наростом попсы. Многие могут не согласиться, но, поверьте, это - так. Точно так же, как консоли наступают на ещё не закопанную могилу ПК, вы наступайте на всех вокруг со своим Журналом. Яркий, толстый с постером и диском - достойное наследие Бивиса унд Батхеда. Поколение MTV - это поколение плейстейшн, дримкаста, нинтендо. А вы выпускаете журнал именно для этого поколения. Яркое и толсто.

Консоли развивают тонкую романтику игры. Вы знаете, за последние полгода я не увидел ни одной игры, которая бы задержалась на винте более чем на месяц (кроме Baldur's Gate 2 and Diablo 2, об этом продукте от Близзард позднее). Где глубина процесса? Где геймплей? Аркады. Всё превратилось в аркаду. Даже непорочное ранее имя id теперь расплывается по швам. Квака 3 - это не то. Это не плохо, атмосферно, даже (тьфу) где-то интересно. Но это не то. Это стало похоже на ярмарку. Карнавал. Арену. Да название говорит само за себя. Турнамент туда же. Дивабла 2.

Я был просто-таки расстроен. Три диска непонятно с чем. Игра - аркада. Всё упрощено до предела. Ужас. Единственное счастье это заставки. Мувики красивые и интересные. Но игра - ужасна. Шарм первой потерян навсегда (играю исключительно из-за мувиклов!). Ваш журнал подходит под эти игры. Он информативен, полон читов и солошошен. И это говорит само за себя. Тратить место под солошошен. Это как вообще. Зачем!? Но на страницах я не встретил романтики. Нет вживания в образ. У вас нет сил обдумывать то, что вы пишете. Это только информация с толстыми и яркими картинками. И всё. Нет ничего. Возьмите на работу студента лит-ВУЗа. Поверьте, в красоте и поэзии слова есть смысл. Но жизнь всё ещё теплится. Рпг живут. BG2! :) Возможно ситуация изменится? Скорее всего нет. Бивисов больше. А сила, как известно, в большинстве. Пока будут выходить Игры. А не Аркады. Геймеры будут жить. Но когда передо мною возникнет квесто-стрелоприкло-шутр, я копм свой далеко кидать не буду. Но и играть я не стану в бурду!

Best regards,
Quiver (Quiver@mail.ru)

Боюсь, у нас небольшая терминологическая путаница. Попса - в смысле потакание плохим вкусам, или журнал, предназначенный для широкой аудитории? Согласис, разные вещи. Мало выходит серьезных wargame'ов и сложнейших симуляторов? Не так уж и мало, между прочим, так что пессимизм здесь неуместен. А игрового процесса в аркадах не бывает? Знаете ли, значительно лучше хорошая аркада, чем корявая ролевушка. Давай вместе придумаем концепцию нового журнала. Выбросим все читы, солошошены, обзоры гонок и action'ов. Сократим журнал раза в два. Начиним его исключительно аналитическими статьями о балансе в пошаговых стратегиях от SSI, проблемах манчкинизма в онлайнных ролевиках и возможностях расширенного управления в авиасимуляторах. Все будет черно-белое и везде в обязательном порядке будет выдержан единый художественный стиль в лучших традициях литературных журналов. Бивис, разумеется, за километр будет обходить такой журнал, а мы будем тихо гордиться своей исключительностью и... изредка зевать вместе со своими читателями. Годится?

Здравствуй, Страна. Почему решил написать? Наболело, поделиться хочется, а так как ты мой единственный друг, то тебе это и выслушивать. Обидно мне за нашу державу, ох обидно. Посмотри на западных разработчиков. Вот делают они игрушку, пускай даже самую захудалую. Выпускают демку. На каком языке демка? На том, на котором говорит разработчик. Нет-нет, english version тоже есть (или будет), но соотечественники разработчика вряд ли когда-нибудь ее увидят. А у нас чего? Разрабатывается игрушка, выпускается демка... только на английском языке. Типа, учите инглиш, дорогие россияне, от вас не убудет. Конечно, не убудет, мы ведь здесь все поголовно языковые полиглоты. Естественно, это скорее не правило, а исключение, но обидно все равно не по-детски. Это ж элементарное неуважение к себе, своему народу. А народ платит разработчику тем же. Графика в игре слабая? Сакссс, смотреть невозможно! Графика продвинутая? Сакссс, она же столько ресурсов жрет! А вы хотите, чтобы и быстро было, и красиво. Такого не бывает, ребята. Как говорилось в рекламе, "хорошо, но только что-нибудь одно". Сложившаяся в игровом мире ситуация удручает. Почему все игроделы ориентируются в первую очередь на американский рынок, понятно - мани-мани... Американцы в кратчайшие сроки и по более чем божеской цене получают на блюдечке с голубой каемочкой новые приставки, игры, аксессуары, НО... Заметьте, как там относятся к другим людям... Нет, не так. К людям ДРУГОЙ национальности. Презрительное отношение к "неамериканцам" прет изо

всех щелей и находит отражение даже в играх. Каждая вторая "супергейм" хвастается отстрелом русских, немцев, вьетнамцев... Это непростительно. Игроки должны быть большой единой семьей без деления по национальностям. Но дурной пример, как известно, заразителен, и вот уже в Gorky-17 мы слышим: "I hate Russians!". Ну, в таком случае я поляков ненавижу. И американцев тоже. И вообще всех на свете. Так же не пойдет. Захались они там в своей сытой Америке, их бы оторвать ото всех этих дирижеров и покемонов да к нам сюда на пару неделек... Эх, дожить бы до тех времен, когда американцы будут ломать головы над демками на русском языке ;)... Извините за столь бурный прорыв эмоций, я понимаю, что журнал не аналитико-политический, просто... так уж получилось. Под занавес хотелось бы поговорить о вещах более прозаических. Об авторах, например. В первую очередь о Назарове. Я полностью согласен с Jurrassic'ом. Воды он льет много, толку мало. Идиотские шуточки колючат из номера в номер, про календарь вообще промолчу, настолько это далеко от игровой тематики. Посади любого дурака, он столько же килобайтов лабуды набьет. Дошло до того, что статьи Назаро-




ва я просто пролистываю, даже если описываемая им игра представляет для меня интерес, потому что читать это невозможно. Также хотелось бы обратить внимание Олега Кафарова на то, сколько раз в его статьях проскакивает слово "игра". Взять хотя бы превью Sonic Shuffle. Согласитесь, что во многих предположениях это шикарное слово можно опустить. К остальным авторам претензий не имею, читать их статьи интересно и приятно. Ну, вот вроде и все. Пожалуйста, не обижайтесь, коли кого обидел, не со зла было сказано.

Леон Дантис.

Если сказать, что такой проблемы нет, то это будет неправильно. С другой стороны, все зависит от твоего личного отношения к этой проблеме. Будем чуть-чуть попошче. Обращать внимание на идеологические глупости западных разработчиков средней руки недостойно уважающего себя человека. Вот и все. Про Назарова - ты палку перегнул. Возможно, у человека есть какие-то недостатки, но дураки, килобайты и лабуда - это немножко другое, согласись. А вообще-то, спасибо за комментарии, к каждому из них мы в обязательном порядке прислушаемся.





Если
Вы проверяете всех
кто входит и выходит из
Вашего офиса,
то почему бы не узнать
хотя бы имя того,
кому Вы доверяете всю свою
информацию?

Возможно вы не помните,
как ваш компьютер
появился в офисе.

Ведь компьютер не человек - стандартный ящик, имя которого вы не обязаны знать. Результат такого отношения всегда один - однажды компьютер без видимых причин отказывается работать. Чтобы избежать этого, пользователи все чаще и чаще отдают свое предпочтение компьютерам Compaq - имени, которое олицетворяет качество и надежность. Неудивительно, что более 50 миллионов наших компьютеров оправдывают это доверие каждый день.



DeskPro EN

процессоры Intel® Pentium® III и Intel® Celeron™. Оптимальная конфигурация и привлекательная цена позволили компьютерам Compaq Deskpro в 1998 году стать

лучшими компьютерами корпоративного класса (по итогам тестов журнала PC Magazine).

Легкость модернизации и обслуживания. Конструкция компьютеров допускает их разборку вплоть до системной платы без использования инструментов и их наращивание в зависимости от ваших постоянно меняющихся потребностей.

Надежная система защиты. Все модели Deskpro EN имеют дистанционно запираемый замок, предотвращающий несанкционированный доступ.

Уникальный набор решений интеллектуального управления Compaq

Intelligent Manageability объединяет средства установки, обеспечения защиты и обнаружения неисправностей компьютеров в сети и экономит до трети средств, затрачиваемых на эксплуатацию системы на протяжении всего срока службы.

Корпус компьютера Deskpro EP Towerable приспособлен к установке как в настольном, так и в башенном положении, а корпус Deskpro EN Space Saver меньше стандартных на целых 36%.

Лицензионное ПО Windows'95, Windows'98 и Windows NT обеспечивают программную надежность систем Compaq.

Все компьютеры Compaq протестированы на соответствие 2000 году.



DeskPro EN SS



DeskPro EP

Что скрывается
за громким именем?

Современная
элементарная база —

<http://www.compaq.ru>



107066, Москва, Доброслободская, 5
тел.: (095) 267-3038, факс: (095) 265-5192
E-mail: commerce@lanit.ru <http://www.commerce.lanit.ru>

COMPAQ
компьютеры решают всё

Компьютеры марки ISM на базе процессора Intel® Pentium® III 850 Mhz



Компьютеры в
кредит

Гарантия 2
года

Бесплатная
доставка по
Москве

**Живи в
современном
мире**

Большой выбор
компьютерных
комплектующих

Компьютер марки ISM на базе процессора Intel Pentium III 850МГц способен выполнить любое ваше желание. Громадная мощность этого компьютера позволит вам без проблем играть в любые игры, смотреть DVD и путешествовать в Интернет. Компьютер марки ISM надолго станет центром развлечений в вашем доме.



Ст. м. "Профсоюзная" - т. 785-57-01
Ст. м. "Университет" - т. 787-77-81, 787-77-82, 787-77-83
Ст. м. "Проспект Мира" - т. 280-51-44, 280-51-66
Ст. м. "Тимирязевская" - т. 210-83-40, 979-02-40

Корсары проклятые дальних морей



© "1С", "Акелла", 2000

Приходилось ли тебе слышать, как скрипят доски под каблуками твоих сапог? Как воет ветер в снастях? Как чайки зовут в плавание? Видел ли ты, как трепещет под свежим ветром Веселый Роджер?

Корсары. Проклятые дальних морей © 2000 Акелла; © 2000 АОЗТ "1С". Все права защищены.

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ В НОЯБРЕ 2000

Москва

ВЦ «Горбушка», 2 этаж
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М. Бирюзова, влад. 17
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект, 16
Марксистская, 3, маг. «Планета»
ул. Старокачаловская, 16,
ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул. Авиамотокная, 57
Осенний 6-р, 7, корп. 2
Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул. Смольная, 24/а
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Выс-
ших зданий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Никитская Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
ул. Тверская застава, 3
ул. Ружавская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, 823
ул. Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»

Университет, 2-й этаж
Зубовский 6-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В13
ул. Земляной Вал, 2/50
м. Марьино, Торговый комплекс, пав.19
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5
ул. Новослободская, 16
Воронцово поле, 3, стр.2-4
Ломоносовский пр-т, 23
Зубовский 6-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В27
ул. Земляной вал, 2/50
пр-т 60-летия Октября, 20
Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деловая, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 965, салон «Umatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. "Академкнига"

Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Домодедово
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
пр. Ленина, 5
Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старобуланская, 118, оф.212, «Софт»
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыс

ул. Гагарина, 55
Новокузнецк
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все
для бугалтера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон
«Ладидатор»
ул. Б. Покровская, 66
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевикская, 75, оф. 200
ул. Большевикская, 75, оф. 509
ул. Большевикская, 101, маг. "Дера-Ком"
ул. Борчаннинова, 15
Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 "ANDI"
ул. Кр. Барона, 25
ул. Красного Валдемара, 73
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка
Гэндальфа»
Самара
ул. Минчурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция
Гэндальфа
С-Петербург
Литовский пр-т, 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-
Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кунацевская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютер-
ный супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный се-
дермаркет «АСКОД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный
Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Технопарк «ЧИП»
Талинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEX»
Astru, 12

Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинин, 53
Челябинск
ул. Хузангая, 14
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31, компьютерный са-
лон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон
«Wien»
Чита
ул. Амурская, 91
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Юбилейный
ул. Тихопривода, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский 6-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электронный Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64 м-н Первомайский; Жульбинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формат: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1